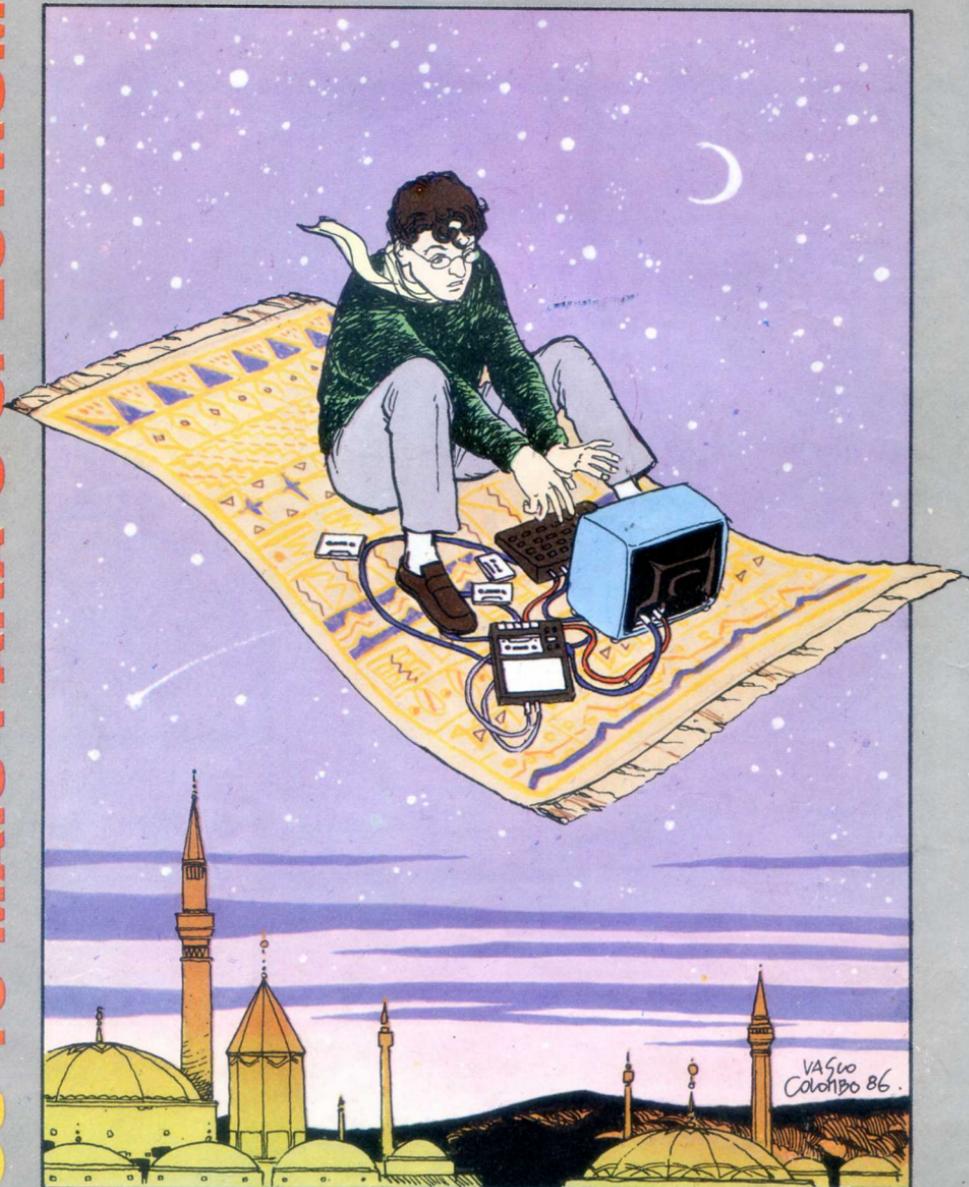


A CAPITAL

SUPLEMENTO DO JORNAL «A CAPITAL». NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE DA EDIÇÃO DE 13 DE DEZEMBRO DE 1986

AVENTURA E ESTRATÉGIA

OS 10 MAIS PARA O SPECTRUM



TC 2048/TC 2068

DOIS COMPUTADORES DISTINTOS

A MESMA TECNOLOGIA AO SERVIÇO DA MICRO-INFORMÁTICA



TIMEX COMPUTER 2048

- Compatível SPECTRUM
- Teclado circuito impresso
- Porto para Joystick tipo KEMPSTONE incorporado
- Saída para Monitor Video composto
- Interruptor ON/OFF
- LED de sinalização
- Barra de espaços
- Ficha de expansão para periféricos com sinal R.G.B.
- Dupla resolução gráfica
- Sistema de disco — (pode suportar, controlando até 4 Drives de 3", 140 K/face (formatado), com porto RS 232 para comunicação/série)
- Armazenamento de Informação
 - Gravador de cassettes
 - Microdrive
 - Sistema de Floppy Disk

TIMEX COMPUTER 2068

Na linha do TC 2048 e compatível com ele, apresenta-se mais potente graças à adição de novas funções, sintetizador de Som e Porto para Cartridges. Este permite-lhe carregar instantaneamente programas em ROM, sem necessidade de recorrer ao tradicional gravador de cassettes.

- Cartridges disponíveis:
 - ANDROIDS ● CRAZY BUGS ● BUDGETER
 - FLIGHT SIMULATOR ● CASINO
- brevemente:
 - PROCESSADOR DE TEXTO/GESTOR DE LEITOR DE CÓDIGO DE BARRAS
- Compatível SPECTRUM através de Cartridge emuladora
- Novas funções: STICK/ON ERR/FREE/DELETE/SOUND
- 3 Canais de som independentes e programáveis



TABELA COMPARATIVA

	SPECTRUM +	TC 2048	TC 2068
Microprocessador	Z80-A	Z80-A	Z80-A
RAM física	48K	48K	48K
RAM utilizável	41472 Bytes	41472 Bytes	31652 Bytes Modo Spectrum 41772 Bytes
ROM	16K	16K	24K
Écran	24x32 ou 24x64	24x32, 24x64, 24x80	24x32, 24x64, 24x80
Resolução (Pixel)	256x192	256x192, 512x192	256x192, 512x192
Som	Beep	Beep	Beep e gerad. programável
Joysticks	Não	1 Joystick	2 Joystick
Solid State Software	Não	Não	Sim
Gravador	Vulgar	Vulgar	Vulgar
Disk Drive	Pode suportar	Pode suportar	Pode suportar
TV	UHF 36	UHF 36	UHF 36
Video composto	Não	Sim	Sim
Interruptor ON/OFF	Reset	Sim	Sim
Cores	8 + Bright = 15	8 + Bright = 15	8 + Bright = 16
Teclado circuito impresso	Não	Sim	Sim
Circuitos integrados	26	15	15
Manual em português	Não	Sim	Sim
Garantia	6 meses	1 ano	1 ano

**MONITOR VÍDEO COMPOST
MONOCROMÁTICO
(FÓSFORO VERDE)
NEPTUN 156**

- IMPEDÂNCIA DE ENTRADA: 75 OHM
- RESOLUÇÃO: 520 PONTOS/LINHA
- ALIMENTAÇÃO: 220 V ou 12 VDC
- ÉCRAN 31 CM (12")

**TIMEX PRINTER 2080
IMPRESSORA MATRICIAL**

- LIGAÇÃO A QUALQUER COMPUTADOR COM SAÍDA RS 232 C
- PAPEL A 4 OU BANDA CONTÍNUA
- CÓPIAS MÚLTIPLAS
- CAPACIDADES GRÁFICAS
- VELOCIDADE DE IMPRESSÃO — 100 CARACTERES
- 7 CATEGORIAS IMPRESSÃO GRÁFICA
- 130 CARACTERES

TIMEX

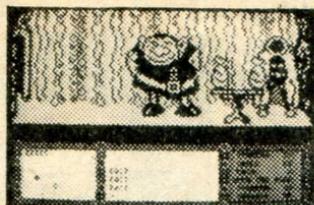
**SIMULAÇÃO
AVENTURA
E ESTRATÉGIA**

OS DEZ MAIS DE 86

ESCOLHER apenas dez jogos entre os muitos de estratégia, aventura e simulação, que entre nós apareceram durante 1986, não foi tarefa fácil, e temos consciência de que deixámos de lado alguns bastante importantes, conforme, aliás, se refere no texto de apresentação de alguns programas.

Procuramos nesta selecção incluir aqueles que consideramos mais representativos de cada género, desde o clássico **wargame** à aventura de texto, desde o simulador de voo ao jogo de estratégia mais diversificada. De fora deixamos alguns programas utilitários, como o **Graphic Adventure Creator**, digno de menção a todos os títulos, ou esse excelente simulador de xadrez que é o **Psi Chess**, mas seleccionar qualquer deles, ou ambos, implicava deixar de lado um dos outros que, pela sua elevada qualidade, tinha aqui merecido cabimento.

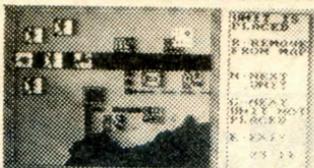
DANIEL LIMA



HEAVY ON THE MAGICK Pág. 4



HJACK Pág. 6



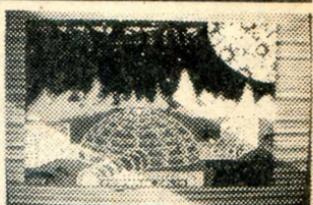
JOHNNY REB II Pág. 8



KNIGHT TYME Pág. 12



LORD OF THE RINGS Pág. 16



REBEL STAR Pág. 18



RED HAWK Pág. 20



SPITFIRE 40 Pág. 24



VERA CRUZ Pág. 28



ZOIDS Pág. 32

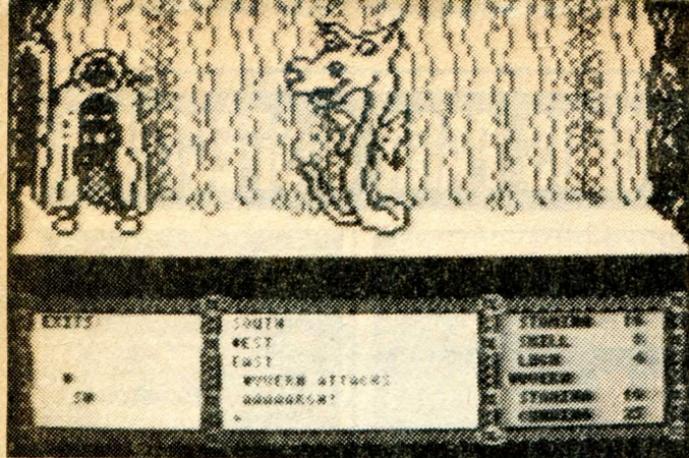
MALHUS SPECTRUM CENTER

ELECTRÓNICA DE CONSUMO

AMSTRAD * ATARI * COMMODORE * MSX * SINCLAIR * TIMEX
• CONSUMÍVEIS •

MALHO & FREIRE, LDA.

R. Luis de Camões, n.º 35-B - St.º Amaro - 1300 LISBOA
Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 - Telex 14019 DATAMF P



TÍTULO: *Heavy on the Magick.*

AUTORES: Carter & Follis, ed. Gargoyle Games.

GÊNERO: Aventura.

GRÁFICOS: Grandes, bem desenhados e animados, com bom colorido e o mínimo de misturas de atributos. **SOM:** razoável, e com uma boa introdução no título.

COMANDOS: Por texto ou palavras-chaves, em regra a primeira letra de um comando, como «B» de «Blast», «I» de «In-voke», bastante precisos.

UTILIZAÇÃO: Bastante fácil, desde que se siga a regra de usar a vírgula entre o nome da personagem ou objecto, a que nos dirigimos, e a ordem ou pedido que fazemos (eg, «Apex, Door»).

Heavy on the Magick

DIVERSOS motivos concorreram para que *Heavy on the Magick* conquistasse lugar cimeiro entre os melhores jogos do ano no seu género. Por um lado, a qualidade e originalidade da história, bem como a forma como foi tratada, designadamente quanto à utilização; por outro, pelos excelentes gráficos que apresentou, bastante grandes e com excelente animação, criados por um método próprio da *Gargoyle*: os **screens** formam-se na memória e são «ampliados» para o «écran», de forma a poupar espaço na memória para uma aventura mais completa. Desta forma, é alargada a escala do desenho, ficando bem visíveis todos os **pixels**, o que dá um certo tom irreal — como devia — ao cenário do jogo. Um outro aspecto curioso e útil é a possibilidade de fazer **SAVE/LOAD** do personagem que controlamos e de lhe alterar as características (tecla «6»), o que nos permite, após algumas experiências com as melhores combinações de sorte, energia e habilidade, começar novo jogo da melhor maneira.

A história gira à volta de um jovem, **Axil**, com algumas inclinações para a magia, que um dia, numa taberna, a **Golden Thurple**, «inspirado» pela cerveja, começou a dizer certas coisas de um tal mestre **Therion**, sem saber que este estava a ouvir. Versado na magia, mas sem grande sentido de humor, **Therion** lançou um feitiço sobre **Axil**, enviando-o para o complexo de túneis sob o castelo de **Collo-don's Pile**, onde ficam umas tenebrosas masmorras, habitadas por demónios e outros se-

res igualmente perigosos, em regra mortais a um único contacto. A única excepção é um simpático ogre, chamado **Apex**, que se mostra disposto a ajudar o infeliz aprendiz de mágico. Este só tem uma maneira de sair das masmorras: é ir adquirindo conhecimentos de magia e subindo de nível, o que lhe permitirá, finalmente, atingir o castelo à superfície. **Apex** aparece de vez em quando e dá algumas indicações úteis a **Axil**, embora, por vezes, de forma criptica, e este último poderá cha-

má-lo, quando dele necessitar, após apanhar o feitiço «Call» (Chamada).

O jogo começa com **Axil** numa sala, onde está um livro que deverá apanhar, o «Grimoire», porque, sem ele, não irá longe. Os grandes **sprites** ocupam a área principal de jogo e, por baixo, à esquerda, surgem indicações úteis, como o inventário, o nível em que se está, as saídas possíveis da sala presente e, mais importante ainda, a indicação de «vizinhos» pouco recomendáveis em salas adjacentes. Ao centro, a área de **input/output** e à direita o estádio de **Axil**. No princípio, **Axil** tem que ter cuidados redobrados, porque, como neófito nas coisas mágicas, não dispõe de qualquer protecção, mas, aos poucos, irá passando obstáculos e adquirindo feitiços, que lhe permitirão lidar com as criaturas das masmorras, como o «Blast» (tecla «B») ou «Free-



MICRO MASTER

INFORMATICA

**JUNTE-SE A NÓS E TENHA UM NATAL FELIZ
PORQUE TEMOS PARA SI OS MELHORES PREÇOS**

C.C.

OCEANO - LOJA 53 - ODIVELAS
OLAIAS - LOJA 103 - LISBOA

SATOR
AREPO
TENET
OPERA
ROTAS



EXITS

E

TRANSFUSION

YOU CARRY NO SPELLS
DROP
DROP WHAT?
WEST

STARTER

SPELLS
LOOPS
APEX TIME WAGE
STARTER
CARRIED

APRENDIZ DE FEITICEIRO TEM AZAR

ze» («F»), ou até invocar demónios e outros monstros. Todavia, é preciso cautela com estes feitiços «Call» e «Invoke», porque a maioria dos habitantes das masmorras não é nada sociável. Por outro lado, há toda uma série de objectos que **Axil** deverá recolher, mas poucos dos cerca de 280 terão utilidade para o jogo. Por uma questão de método, no entanto, é bom examinar todos e pensar no seu significado, assim como é aconselhável não fazer **Axil** perder muito tempo: como devem notar, se o deixamos sozinho, a sua capa começa a mexer, em sinal de impaciência, e a sua energia vai baixando. Este último aspecto é também importante, dado que, em circunstância alguma, deveremos deixar que **Axil** enfraqueça. Felizmente, há comida nas cavernas e um bocado de pão faz maravilhas.

O objectivo, como dissemos, é chegar a **Collodon's Pile**, enquanto sobe nos graus de

magia, e o primeiro passo é dado com o «Grimoire» (ou seja, um livro de magia, onde poderá encontrar coisas úteis), após o que **Axil** se poderá deslocar para este, duas vezes para norte, três para este, e aqui terá a primeira demonstração de como **Apex** o pode ajudar, no respeitante a uma porta. Escrevendo «Door, Silence», esta abrir-se-á e **Axil** poderá seguir para norte, ganhando, entretanto, o grau de «Zelator». A partir daí irá para sul, três vezes para oeste, uma para norte e uma para este e, como entretanto já adquiriu o feitiço «Blast», pode usá-lo as vezes que forem precisas contra as presenças incómodas. Seguindo para norte e nordeste, encontrará o «nougat», que apanha, depois volta para sudeste, duas vezes para sul, uma para sudoeste e uma para sudeste, onde deverá usar de novo o «Blast», após o que tem o pergaminho («Scroll») ao seu alcance, podendo já usar o feitiço «Trans-

fusion». A partir daí, segue para noroeste, nordeste, duas vezes para norte, de novo para noroeste, vira para Sudoeste, a seguir para sul, volta duas vezes para oeste, usa o «Blast» as vezes que forem necessárias e apanhará o feitiço «Clasp», que permite caminhar pelo fogo.

Muito mais há a andar, mas ficaremos por aqui, apenas com mais umas indicações.

Outras portas abrirão com as palavras «Wolf», «Lunacy», para outras são necessárias chaves («Drop key») ou um saco («bag»), e a última, a de saída, escancara-se com «Door, Eleven». Objectos úteis, além dos que já referimos, são o alho («Garlic»), o «Nugget» e o «Slat», que mata os ciclopes, mas muitas soluções, de facto, podem ser encontradas por meio de uma cuidada observação da área de jogo e alguma intuição. Ser mágico, afinal, não custa muito.



INFORMÁTICA

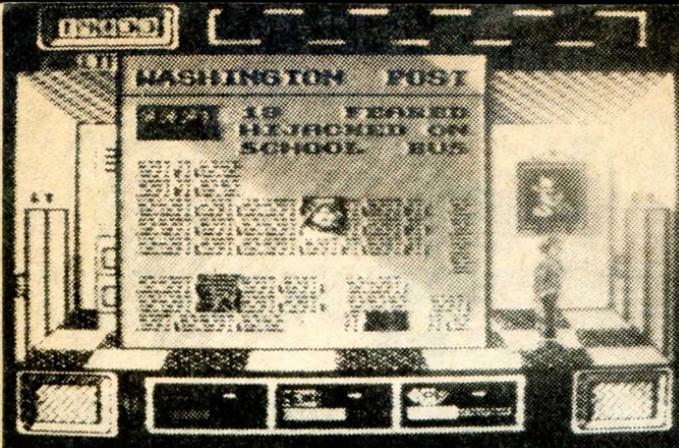
CHAI INFORMÁTICA

Comércio de Computadores e Electrónica

• LOJA 1 — C. C. São João de Deus — Loja 428
Telef. 77 94 52 — LISBOA

• LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144
Telef. 86 64 41 — LISBOA

CONSULTE A NOSSA CAMPANHA NATAL-86



TÍTULO: *Hijack.*
AUTORES: David Shea, Mark Eyles, Nigel Brownjohn, ed. *Electric Dreams.*

GÊNERO: Aventura, estratégia.

GRÁFICOS: Bem desenhados, coloridos e animados, com poucos problemas de atributos. **SOM:** razoável e realista.

COMANDOS: joystick e/ou teclas definíveis. Muito boa resposta.

UTILIZAÇÃO: O sistema de ícones e «menus» funciona perfeitamente, não causando qualquer dificuldade no desenrolar do jogo.

Hijack

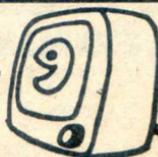
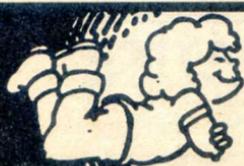
A PARENTEMENTE, *Hijack* tem apenas um objectivo e, embora difícil de atingir, sabemos que se trata de conseguir libertar um grupo de estudantes, que um grupo terrorista mantém como reféns, após desviar o autocarro escolar em que se deslocavam. O facto, todavia, é que o jogo é bastante mais complexo e, para conseguir a libertação, há que jogar com diversos factores, tomar as decisões acertadas e, sobretudo, fazer uma gestão de pessoal adequada, porque a linha de acção que tomarmos vai necessitar do apoio de uns e desagradar, inevitavelmente, a outros. Neste balanço de forças, alguém fica a perder e, a não ser que as decisões sejam correctas, é a personagem que controlamos que conhecerá pouco invejável destino. *Hijack*, aproveitando embora com um certo oportunismo o fenómeno do terrorismo, tornou-se um dos melhores jogos de aventura e estratégia surgidos durante o ano, assentando essencialmente na condução da acção e não na maior ou menor habilidade do utilizador para fazer deslocar as personagens.

Três opções se põem à personagem que controlamos no jogo, que acaba de ser nomeada pelo Presidente dos Estados Unidos para chefiar a Divisão Antiterrorista: arranjar dinheiro suficiente para pagar o resgate pretendido, mobilizar a força política necessária para os persuadir a renderem-se, através de negociações, ou concentrar forças militares indispensáveis para obter a rendição pela força. Os meios para seguir por qualquer destas vias estão à disposição da personagem e cada facção tentará fazer inclinar o peso da

balança a seu favor, mas cabe-nos a nós decidir qual a melhor atitude a tomar e em que circunstâncias, porque nem tudo é transparente no staff presidencial. Este staff aparece-nos sob a forma de «retratos», na parte superior do «écran», iluminando-se a cara ou caras que estão na mesma sala que a personagem, ao passo que podemos também usá-lo para transmitir ordens aos funcionários, por meio de um cursor e dos «menus» de opções que aparecem sobre a área principal de jogo. No «écran», podemos ainda

ver, ao alto, à esquerda, o tempo que resta até a situação ser resolvida, mas é de notar que o limite dado pelos terroristas pode ser alargado, se convenceremos o Presidente a negociar uma extensão do prazo. Por baixo do relógio, duas setas indicam quais os elevadores que estão em funcionamento (de um e outro lado dos «écrans») e outra seta, à direita, no extremo, mostrará a direcção em que se deslocam os elevadores. Em baixo, à esquerda, um monitor apresenta o que poderemos usar na sala em que estamos, sob a forma de símbolos, e, à direita, outro monitor informa quais os objectos que temos em nosso poder. Quanto às barras, a meio, designam, respectivamente, a nossa força em termos militares, financeiros e políticos.

A personagem que controlamos pode dar ordens ou fazer diversos pedidos a todas as restantes, menos ao Presidente ao qual apenas se poderá solicitar transporte para o local do desvio, uma extensão do prazo ou apoio político, finan-



**HELLO
GAMES**

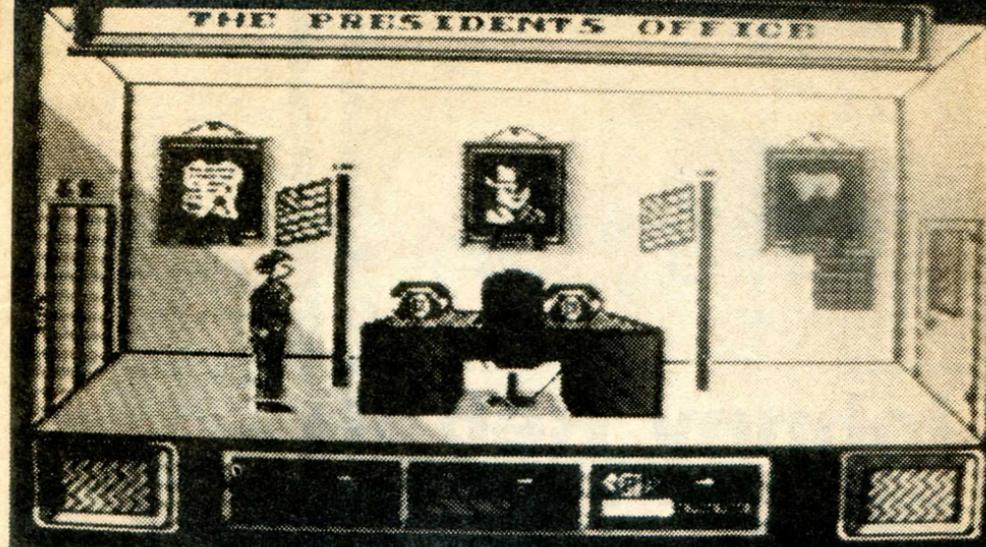
REVENDEDORES
OFICIAIS TIMEX

O COMPUTADOR, LDA.

LOJA: R. Afonso de Albuquerque, 21-A • 2700 AMADORA • Telefone 492 03 06

03000

THE PRESIDENTS OFFICE



AMEAÇA TERRORISTA EXIGE DECISÃO

ceiro ou militar. Os restantes são conselheiros e funcionários da Presidência e incluem agentes da CIA e do FBI, assessores militares, políticos, financeiros e seus assistentes, a secretária, o homem das relações públicas, mas convém ter em conta que cada um puxa a brasa à sua sardinha, quanto ao método a usar contra os terroristas, pelo que nem todos são de confiança. Claro que se pode pedir ao homem do FBI que os investigue e interrogue, mas isso vai criar ressentimentos e pode virar-se contra a nossa personagem. De qualquer forma, isso pode vir a tornar-se necessário, quando se desconfia da lealdade de algum. Menos embaraçoso será pedir ao agente da CIA informações sobre o desvio e os terroristas, mas o problema é que quanto mais completa for a informação mais tempo demorará a obtê-la. Será preferível, claro, saber o máximo, e a questão do

tempo, sendo importante, não pode levar-nos a menosprezar pormenores, tanto mais que há toda uma série de códigos e outros dados que teremos de saber, para que o jogo possa ser levado a bom termo. Esses dados obtêm-se nos mais diversos locais, desde armários-ficheiros a **placards**, passando pelas secretárias dos funcionários, onde fica sempre qualquer coisa de interesse. Para apanhar objectos ou documentos usa-se uma tecla própria, mesmo que se jogue com **joystick**, mas, cuidado, se pegamos num cesto de papéis, os objectos que temos em nosso poder são lançados nele. Por outro lado, é necessário, nalgumas ocasiões, introduzir códigos em fechaduras electrónicas, por exemplo, como é o caso da porta do gabinete do Presidente, que dará

acesso ao helicóptero em que nos deslocaremos ao local do desvio. Isto, todavia, só será feito quando tivermos acumulado grau de poder suficiente na via que escolhemos para lidar com o problema.

Um outro aspecto do jogo é a utilização do modo «pausa», que, activado, vai permitir uma série de funções, desde abandonar até alterações na cor das salas. Estas não são muitas, pouco mais de duas dezenas, e estabelecer o respectivo mapa não é difícil, desde que se compreenda bem o funcionamento dos elevadores. E, já agora, é conveniente, em muitas delas, examinar tudo. Nunca se sabe o que se encontra e talvez isso dê uma ajuda para a personagem não ser «desterrada» para um lugar definitivamente desagradável.

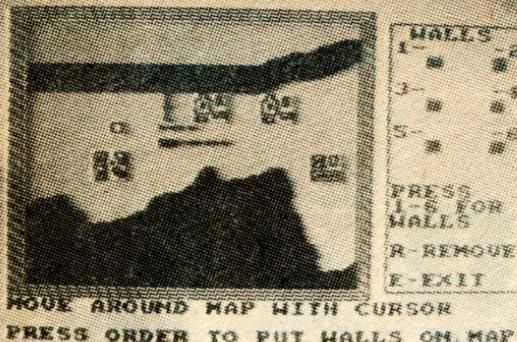
PROCOMPE ★★ INFORMÁTICA

Recortes de Imprensa
D.N. — 21/8/86

«... Surgiu o programa PFILE... com tais características que ultrapassou... tudo o que já se esperava dos técnicos da PROCOMPE...»

A CAPITAL — 4/7/86

«O O TUTTI FRUTTI é um presente caído do céu — ou melhor da PROCOMPE...»



Johnny Reb II

JOGOS de guerra apareceram vários este ano, e muitos de excelente qualidade, mas esta selecção, obviamente, não dá para falar de todos. Para citar apenas dois, **Desert Rats and Their Finest Hour**, cada um no seu género, teriam aqui perfeito cabimento, se esta lista fosse mais alargada. O primeiro é mais «clássico», digamos, a partir de um cenário real — a Guerra do Deserto, na segunda conflagração mundial —, enquanto o segundo, utilizando também um cenário do mesmo conflito, a Batalha de Inglaterra, joga com elementos estratégicos diferentes, obrigando a um tipo diferente de planeamento e de desenvolvimento. Quanto a **Johnny Reb II**, partindo também de um cenário real — a Guerra da Secessão, nos Estados Unidos —, e desenvolvendo-se dentro de esquemas tradicionais deste tipo de jogos, apresenta um grau imaginativo bastante superior e, além disso, permite uma intervenção directa que outros programas não admitem, por meio de alterações no terreno e na escolha de unidades. Em boa parte por este motivo foi escolhido para os **Dez Mais**.

A Guerra da Secessão durou de 1861 a 1865 e revestiu-se de alguns aspectos peculiares, que tiveram influência decisiva no seu desenrolar. A primeira vista, pareceria que o Norte industrializado venceria com facilidade o Sul de economia essencialmente agrícola, mas não foi isso que sucedeu, em parte porque a União estava igualmente empenhada na guerra contra os índios, em parte pela qualidade de resistência que o Sul ofereceu. Ambos os lados lutaram com tropas regulares, mas também ambos usaram extensivamente unidades de voluntários e mili-

cias, frequentemente mal treinadas e sem qualquer sentido de disciplina. Em combate — conforme tão bem relata o romance «A Bandeira da Coragem», cuja leitura aconselhamos —, muitos fugiam aos primeiros tiros, alterando por completo os resultados esperados pelos generais, e de modo geral as milícias sulistas tinham graus de treino e disciplina superiores.

Para os estudiosos da história militar, este conflito oferece diversos aspectos interessantes e alguns classificam-no mesmo como a primeira guerra «moderna», marcando uma

TÍTULO: *Johnny Reb II.*

EDITORIA: *Lothlorien*, autor não indicado.

GÉNERO: jogo de guerra/estratégia.

GRÁFICOS: Muito claros, bem coloridos, com fases de animação. **SOM:** efeitos simulando a batalha.

COMANDOS: teclas definíveis, e outras indicadas nos «menus», ou *joystick*, obedecendo bastante bem.

UTILIZAÇÃO: quase perfeita, com a maior parte dos dados indicados no «écran», deixando o utilizador preocupar-se sobretudo com a estratégia a seguir.

efectiva transição no armamento dos exércitos em luta: mosquetes eram as armas mais usadas pela infantaria, mas ambos os lados usavam já carabinas, muito embora as espingardas de repetição **Winchester** (como as que vemos nos **westerns**) só aparecessem já no final do conflito. O revólver foi muito usado e até a antepassada da metralhadora, a **Gatling**, fez algumas aparições.

Todo este cenário é reflectido, quanto possível, em **Johnny Reb II**, onde são apresentados diversos tipos de unidades, desde voluntárias a veteranas, com graus diversos de experiência e treino, bem como de armamento, que aconselhamos a utilizar, no princípio, com as unidades e cenário que o programa propõe, pelo menos até dominarem minimamente todo o jogo. Depois disso, podemos eliminar unidades, criar as nossas próprias unidades, alterar o

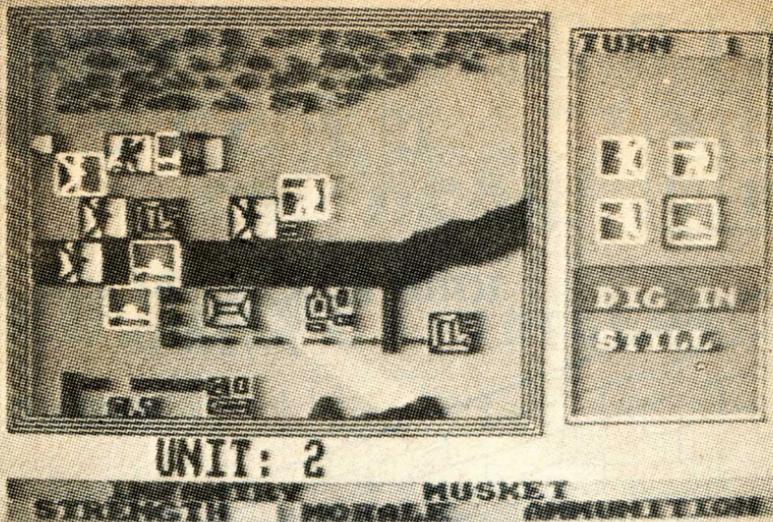


groupi

grupo de informática, lda.

AV. DA REPUBLICA 41-2 * — TEL 760634 — 1000 LISBOA
CENTRO COMERCIAL DAS AMOREIRAS
LOJA N.º 2 153 — TEL 692109 — 1200 LISBOA

**A SOLUÇÃO
PASSA POR NÓS!
CONTACTE-NOS!**



UMA BATALHA NA GUERRA CIVIL

terreno, construindo mais defesas para as forças da União (o que terá também como consequência bonificação de pontos para o exército sulista), fasear, conforme entendermos, a chegada de reservas, etc.

O cenário é simples: as forças da União defendem uma área sob ataque de um exército, superior em número, do Sul. O objectivo, bem entendido, é evitar que o inimigo quebre as nossas linhas e avance, mas podemos também perder ao esgotarmos o tempo ou se ficarmos reduzidos a cinco unidades. Podendo ser jogado com joystick ou teclas definíveis para os movimentos e «disparar», além das teclas que «dão» ordens, **Johnny Reb II** caracteriza-se pela simplicidade e clareza, a começar pelas opções do «menu», das quais a primeira permite alterar o campo de batalha, er-

guendo mais paredes («W»), vedações («F») ou casas («H»); nesta opção, «E» dá saída para o **screen** de alterações e «A» aceita o mapa. A opção 2 serve para seleccionar unidades da União («U») ou dos Confederados («C»), podendo modificar-se (com «C») o nome, arma, moral e armamento («Q» termina as alterações e «E» regressa ao «menu» principal). A opção 3 dá para escolher as posições, sendo necessário especificar a unidade que se deseja mover, a 4 permite escolher a intervenção das reservas (ao fim de quantas voltas do jogo), a 5 redefine teclas e cores, a 6 dá **SAVE/LOAD** e a 7 serve para escolher as opções de jogo.

Dar ordens às unidades é igualmente fácil e, antes de o fazermos, podemos verificar os efectivos e outras características de cada uma, colocan-

do sobre ela o cursor. A informação relevante aparece na base do «écran», mas, se quisermos saber algo sobre uma unidade inimiga, o computador apenas nos dá o efectivo, designação e arma. Quando o cursor está sobre uma unidade, a janela no lado direito do «écran» mostrará as opções quanto a ordens e, caso sejam para disparar contra o alvo, torna-se necessário indicá-lo com o cursor e premir «disparar», e o mesmo sucede no referente à «carga» contra o inimigo.

A complexidade maior deste jogo reside, sobretudo, na condução da estratégia mais adequada, e isso cabe a cada um, defronte o computador ou um adversário real. **Johnny Reb II** constitui um bom desafio e os apreciadores do género não deixarão de apreciar a sua originalidade e autenticidade.

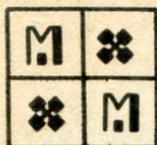


CARAVELA

INFORMÁTICA

ROSSIO, 16 TEL 36 27 58 1100 LISBOA

MICRO



MASTER

UMA PORTA ABERTA
PARA O

FUTURO



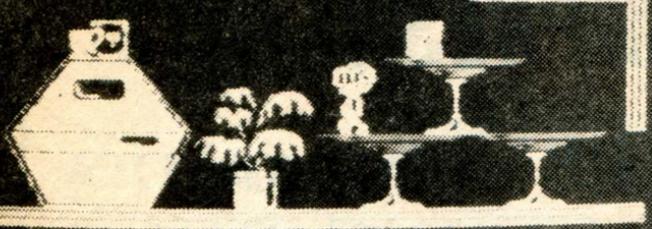
MICRO MASTER
INFORMÁTICA
AUDIO e VIDEO

**CENTROS
COMERCIAIS**

*Oceano Loja 53 - Odivelas
Olaias Loja 103 - Lisboa*

STORSHER USZ. PZSOPES
COORATION ? En. SORPITON

PHI-ZI-TYME
THE NINLOON



Knight Tyme

A última aventura do «cavaleiro mágico» apareceu na onda do Spectrum 128 K e foi para esta máquina que foi lançada no mercado, seguindo-se a versão 48 K algum tempo depois. Não conhecemos a primeira, mas a segunda merece definitivamente a inclusão nesta escolha dos melhores de 1986, e tanto quanto sabemos as diferenças até nem são muitas. No essencial, o espaço adicional de memória do 128 K foi usado apenas para um maior número de locais, mas os que temos no 48 K já chegamos... e sobram, tornando-se necessário fazer o «cavaleiro» andar por muito sítio, antes de chegar a bom termo.

Knight Tyme fica um pouco na fronteira entre o jogo de acção e o programa de aventura e estratégia, e podia ter sido classificado em qualquer das duas selecções dos «Dez Mais», mas preferimos a inclusão nesta série. Com efeito, os problemas a resolver e as acções a desencadear, de forma a completar o jogo, bem como o seu formato, apontam sobretudo para o estabelecimento de uma boa estratégia, além de apelarem, em grande medida, para a intuição e para aquilo a que poderíamos designar por raciocínio **alógico**. E quem jogou **Knight Tyme** compreenderá bem as razões desta classificação.

Knight Tyme é a terceira aventura do «cavaleiro mágico», depois de **Finders Keepers** e **Spellbound**, estando a acção ligada à daquela última. Assim, depois de em **Spellbound** ter ajudado o feiticeiro **Gimbal**, o «cavaleiro mágico»

tenta voltar para o seu tempo, o século XIII, mas algo corre mal com a sua concentração e, em vez de viajar para o passado, encontra-se no futuro, no século XXV, a bordo da nave espacial **USS Pisces**. O problema que ele agora enfrenta é regressar à sua época, mas, para isso, precisa de uma máquina temporal, cujas partes necessita de reunir.

O jogo é muito fácil de utilizar, graças ao sistema de «menus» em janelas, designado por **Windowmation**, que permite seleccionar uma entre várias opções e conduzir a acção desta maneira. Praticamente todo o jogo se faz desta forma, servindo as teclas de movimento apenas para deslocar o «cavaleiro» de um lado para outro, para junto dos objectos que utilizará ou das pessoas com quem terá de comunicar. O sistema, de facto, é de uma simplicidade total.

TÍTULO: *Knight Tyme*.

AUTOR: David Jones, ed. *Mastertronic*.

GÉNERO: Aventura de acção/estratégia.

GRÁFICOS: Excelentes, muito imaginativos e coloridos.

SOM: razoável, embora acabe por irritar ao fim de algum tempo.

COMANDOS: *joystick* ou teclas «N/M», esq/dir; «A», para cima/saltar; «Z», descer; «Space», disparar. Respondem perfeitamente e sem quaisquer problemas.

UTILIZAÇÃO: Muito fácil, graças ao sistema de «menus» em janelas, o pior é descobrir o que o «Cavaleiro» deve fazer.

Por exemplo, coloque-se o «cavaleiro» junto de um objecto e carregue-se em «disparar»: as diversas opções surgem numa janela, desde examinar/apanhar/largar/ler o objecto até usá-lo, e no caso de ser uma personagem pode-se ter uma informação sobre ela, dar-lhe uma ordem, etc. Com as teclas de movimento subir/ /descer ilumina-se a opção que pretendemos e tecla-se de novo «disparar», aparecendo nova janela, que permite rejeitar a instrução (se nos enganámos) ou dar-lhe efeito.

O «cavaleiro» está, portanto, a bordo da nave, que vai para local ignorado e, pior que isso, ninguém parece dar pela sua presença, mesmo que se dirija a um dos tripulantes humanos ou dróides. Como fazer-se «existir»? Os tripulantes, pelos vistos, devem ser muito burocratas, já que só reconhecerão a presença do «cavaleiro» se este tiver um cartão de identidade. Portanto, é essa a sua primeira tarefa. Ora, o que é preciso para um cartão? O

12 - A CAPITAL JOGOS PARA O SPECTRUM



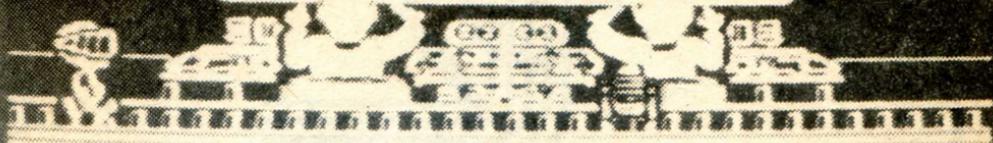
DEZEMBRO - NUMERO ESPECIAL DE NATAL !!!

Nº 4

SOFTWARE

STORHEN US REARER
COARER : BnZARER

KHENT-TOR
THE ARER



UM CAVALEIRO PERDIDO

próprio cartão, uma fotografia e cola para a colar. Como se vê, há aqui um princípio de lógica e, se pusermos o «cavaleiro» a explorar a nave, ele encontrará **Derby IV**, que lhe dará o cartão em branco; na sala de recreio, há uma máquina fotográfica, e o tripulante **Gordon** tem um filme instantâneo (já agora, **Sarab** pode fornecer comida, que é necessária, sob a forma de uma tableta, e o feitiço **Fortify yourself** dará novas energias ao «cavaleiro»). **Klink** pode tirar a fotografia se lhe dermos a máquina e o filme, mas, para isso, é preciso tirar (**unwear**) a capa de invisibilidade; verificar a fotografia (**read**) e pedir a **SE 3 E** a cola e, depois de colar a fotografia, usar o cartão (**wear ID**).

Com este problema resolvido, o «cavaleiro» pode dedicar-se a coisas mais importantes, que iniciarão o seu pro-

cesso de regresso ao passado. Tirar o **advert** a **Gordon** ou **Sharon** e levá-lo para o **airlock** e, colocando-se sobre aquele, pode alcançar o cimo de um armário pentagonal e recolher o mapa estelar (**star map**) e a caneca de estanho (**pewter tankard**), que deverão ser dados a **Gordon**. Desta forma, já se pode levar a nave para o planeta **Polaris** e reabastecê-la e, depois, para **Starbase 1**. Apanhar o **advert** de novo, ir ao compartimento de carga (**cargo hold**), onde está a resistência 5 W, e dar esta a **Gordon**, ordenando-lhe que ajude a arranjar o teletransportador (**teleporter**), que permitirá ao «cavaleiro» ir para **Starbase 1**, levando o **advert** (código X 1 Y 2 Z 3). Aqui, apanhar o machado, o saco de **runestones** e as botas (usar o **advert** de novo). A cola pode ser dada a **Hectorr** e as botas deverão ser usa-

NO ESPAÇO

das. Voltar à nave (código X 0 Y 0 Z 0) e, depois, há ainda uma série de coisas a fazer, como ir a **Monopole**, em **Hooper**, (código X 1 Y 8 Z 4), onde se encontra uma parte do relógio solar, voltar à nave e arranjar outra parte, sem esquecer o talismã, e para arranjar a última parte levar a nave para **Retreat**, onde após uma telesportação, com o código X 8 Y 4 Z 1, se podem juntar as partes com o feitiço. Para finalizar, há mais um teletransporte (código X 8 Y 9 Z 6), um encontro com os Senhores do Tempo e um voo final, que terminará no **Buraco Negro**, onde de novo se tornará útil o feitiço do relâmpago. Claro que nada disto é assim tão simples, mas quem disse que é fácil viajar no tempo?

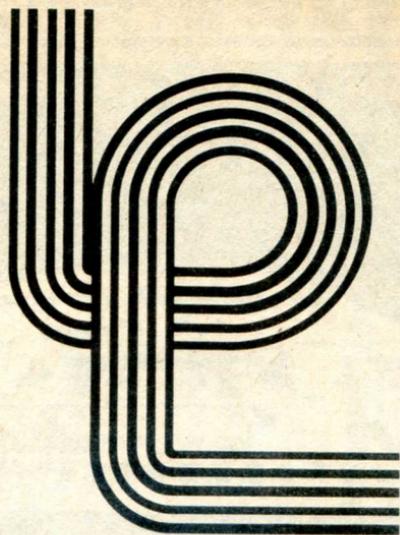


HELLO
GAMES

REVENDEDORES
OFICIAIS TIMEX

O COMPUTADOR, LDA.

LOJA: R. Afonso de Albuquerque, 21-A • 2700 AMADORA • Telefone 492 03 06



LIMITE

**GOSTAMOS DO
CLIENTE EXIGENTE**

**GOSTAMOS DE ...
Computadores, Alta Fidelidade, Vídeo...**

GOSTAMOS DE... SI!

ATÉ BREVE!

ESTRADA DE MEM MARTINS, 257-C E 259-A
TELEFS. 921 51 41 - 921 47 41 — 2725 MEM MARTINS

MALHUS

SPECTRUM
CENTER

ELECTRÓNICA DE CONSUMO

EDUCATIONAL NETWORK TENET



Demonstrações: 2.ª e 4.ª-Feiras

OS GRUPOS OU ESCOLAS DEVERÃO FAZER MARCAÇÃO PRÉVIA PELO TELEF. 63 78 64

Cada sessão terá a duração de 2 a 3 horas, feita por técnicos especializados TIMEX!

FORNECEMOS, A PREÇOS ESPECIAIS, ESCOLAS, EMPRESAS COOPERATIVAS...

ENTREGA IMEDIATA COM INSTALAÇÃO

MALHO & FREIRE, LDA.

Rua Luís de Camões, 35-B - ☎ 64 55 28 - 63 78 64 - Telex 14019 DATAMF P - 1300 LISBOA



TÍTULO: *Lord of the Rings.*

AUTOR: Philip Mitchell e equipa da *Beam Software*, ed. *Melbourne House.*

GÉNERO: Aventura de texto e gráficos.

GRÁFICOS: Ocasionalmente, estilizados.

COMANDOS: Por texto, bastante acessíveis.

UTILIZAÇÃO: Muito fácil, graças ao vocabulário e a funções «*Examine*» e «*Help*» que dão de facto ajuda.

Lord of the Rings

AVENTURAS de texto e gráficos saíram bastantes no ano em curso, e muitas de excelente qualidade, sobretudo no cuidado posto na apresentação do ambiente em que se desenrolaram, desde *Runestone a Mindstone*, passando por *The Worm in Paradise*, *Mindshadow*, além das excelentes paródias a *Robin of Sherwood (Robin of Sherlock)* e *The Hobbit (The Boggit)* e, ainda, *Bored of the Rings*, que «brincava», precisamente, com o jogo que seleccionámos para os «Dez Mais» de 1986 — *Lord of the Rings*.

Lord of the Rings não possui algumas características que tornam mais atraente este género de programas, designadamente os gráficos. Os desenhos que aparecem são poucos e ocasionais, além de serem extremamente simplificados, representando sobretudo figuras geométricas, numa estilização aliás bem conseguida. Quanto ao resto, é uma «invasão» de texto, tendo apenas ao lado os rostos dos *hobbits* que são personagens da aventura, e tudo isto numa «mancha» branca que acaba por se tornar monótona para quem não se «enfronhe» a sério no jogo. Por outro lado, o programa é um pouco lento e saiu com alguns *bugs*, nem todos corrigidos em versões posteriores, mas até isto se perdoa perante tarefa tão complicada como foi «meter» J. R. Tolkien num micro-computador.

Porquê, então, esta escolha, apesar desses «defeitos»? Primeiro que tudo, porque se trata, de facto, de um programa excepcional, que consegue captar toda a atmosfera criada por

Tolkien e desenvolver uma aventura notável, não admirando o facto de ter levado 15 meses a produzir. Em segundo lugar, e talvez isto seja mais importante, porque, apesar da sua complexidade, se torna bastante fácil de conduzir, graças a um vocabulário de cerca de 800 palavras, que permite não só ordenar acções como fazer que os personagens «falem» uns com os outros e actuem em conjunto, a níveis até então ainda não explorados noutros jogos.

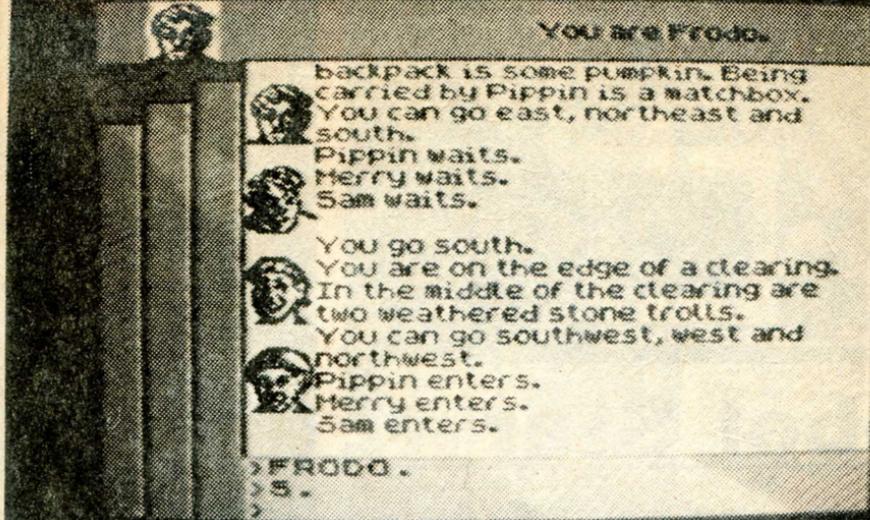
Jogar *Lord of the Rings* sem ler Tolkien é inútil. Aliás, este jogo seria o primeiro de uma trilogia, sob o título genérico «A Irmandade do Anel», tal como a obra de Tolkien, e outros dois programas deveriam seguir-se, acompanhando os volumes segundo e terceiro da obra. Este, «O Senhor dos Anéis», segue muito de perto o primeiro volume da trilogia de Tolkien, embora com algumas diferenças, ditadas, por um lado, pela necessidade de condensar esse magnífico romance, e, por outro, para não facilitar em demasia a tarefa aos jogadores.

A leitura da trilogia de J. R. Tolkien, editada em Portugal, para além de situar o jogador na aventura, tem a vantagem de o familiarizar com o mundo por ele criado, cujo mapa vem, precisamente, no primeiro volume. E aproveita-se aqui para dizer que desenhar um mapa de *Lord of the Rings* é tarefa quase impossível, mas compensadora. Neste aspecto, a forma como se processa a «edição» de jogos de computador no nosso País revela, uma vez mais, as desventuras a que a «pirataria» nos

MICRO MASTER INFORMÁTICA

SE AINDA NÃO FEZ AS SUAS COMPRAS DE NATAL
VISITE-NOS -- TEMOS OS MELHORES PREÇOS

C.C. OCEANO - LOJA 53 - ODIVELAS
OLAIAS - LOJA 103 - LISBOA



O ADMIRÁVEL MUNDO DE TOLKIEN

sujeita. Em Inglaterra, **Lord of the Rings** foi editado em duas cassetes e incluía uma edição de bolso do primeiro volume da trilogia de Tolkien, precisamente para que o utilizador pudes-se «situar-se» na aventura, sem necessidade de ir a correr comprar o livro. Entre nós, a maioria das lojas de jogos nem o folheto de 29 páginas, que contém as instruções, fornece aos compradores!

Contrariamente ao que temos feito para outros jogos, nem tentaremos, aqui, resumir a história, tarefa totalmente impossível. Diremos apenas que se trata de conduzir **Frodo Bagins** e os seus companheiros, **Sam**, **Pippin** e **Merry**, na aventura de impedir que o feiticeiro **Sauron** se apodere do **Anel**, durante a viagem que os pequenos **hobbits** efectuam às terras distantes onde o mágico objecto poderá ser definitivamente posto fora do seu alcance. Muitos perigos ameaçam os **hobbits**, mas eles têm um aliado poderoso na pessoa de **Gandalf** e, além disso, poderão encontrar quem os ajude, se soubermos conduzi-los devidamente.

A aventura é jogada em duas partes e devemos escolher, no princípio, qual o personagem que controlamos, e que os seus compa-

nheiros de viagem seguirão. O melhor é escolher **Frodo**, mas haverá alturas em que teremos necessidade de dar comandos directos a qualquer dos outros, bastando, então, escrever «Become Sam», por exemplo, para que seja este o «nosso» personagem. Note-se, por outro lado, que apenas dois **hobbits** estão com **Frodo** no princípio, perto que terão de ir para Leste e «recolher» **Merry** em sua casa, em **Crickhollow**, na margem ocidental do rio **Brandywine**. Só depois disto a grande aventura verdadeiramente começa, sendo aconselhável compreender bem as características e limitações dos **hobbits**, através da leitura do livro, para bem a conduzir.

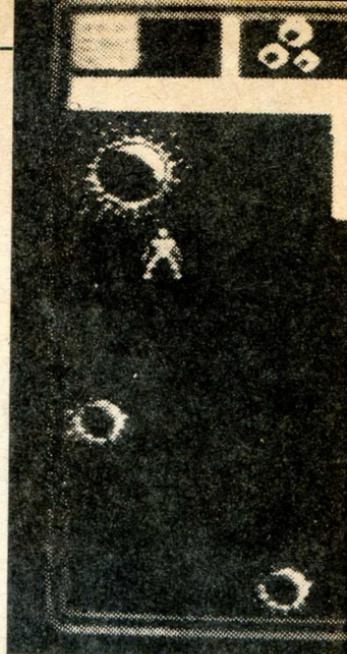
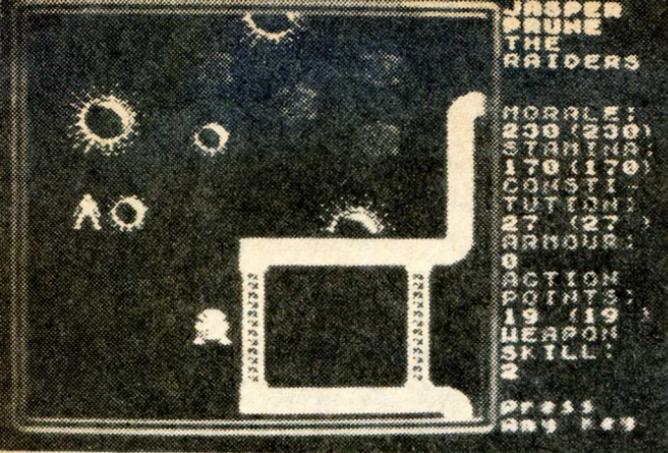
O vocabulário é extenso e de fácil entendimento, com um comando «Examine» de resultados geralmente muito bons, além de possuir uma função «Help» que, em muitos casos, dá mesmo indicações preciosas. Chegar ao fim é difícil, mas «aventureiro» que se preze não se deixa desencorajar pelos obstáculos.



groupi
grupo de informática, lda.

AV. DA REPUBLICA. 41-2 * - TEL. 760834 - 1000 LISBOA
CENTRO COMERCIAL DAS AMOREIRAS
LQJA N.º 2-153 - TEL. 692109 - 1200 LISBOA

**A SOLUÇÃO
PASSA POR NÓS!
CONTACTE-NOS**



Rebel Star

COMO combinar da melhor forma os esforços de elementos individuais de uma força atacante para eliminar a oposição e conquistar um objectivo? A estratégia pode ser

simples ou mais complexa, as táticas a usar no seu desenvolvimento podem variar, mas, no essencial, se não soubermos utilizar os recursos de que dispomos, «perdemos a guerra». De jogos de computador fala-se, claro, mas muito em geral se tem aprendido, isto é, mais à custa dos seus homens do que dela própria, e um programa que permita manipular toda uma série de factores, tendo em vista um determinado objectivo, tem muito que se lhe diga, em termos de preparação e, posteriormente, de utilização.

No essencial, é disso que se trata nos jogos de guerra e, em regra, são situações históricas que se procura recriar, com maiores ou menores limitações. No caso de **Rebel Star**, estamos numa situação ficcional, que tudo permite, excepto cometer erros, e por essas e outras razões não hesitamos em classificá-lo como um dos melhores programas de estratégia aparecidos nos últimos anos.

Rebel Star é uma espécie de desenvolvimento, ou aper-

CIÊNCIA MI

feitoamento, se quisermos, de um «velho» jogo, **Rebelstar Raiders**, editado pela **Red Shift**, e foi o próprio autor que lhe deu nova forma, criando um programa pleno de interesse, susceptível de prender a atenção durante horas e horas, quase xadrezístico na sua concepção. O objectivo é o que seria indicado, por exemplo, ao comandante de uma força militar: «Pegue nas suas tropas, penetre naquela base (neste caso, **Base Lunar Delta**) e destrua o seu centro de controlo.» A base, claro, é defendida, e tomá-la de assalto e eliminar as suas defesas é um problema puramente militar, num sentido muito amplo, na medida em que envolve factores bastante diversos. Seja como for, não muito diversos dos que um comandante teria de ter em conta, exceptuando o facto de lidarmos, aqui, não só com humanos, mas ainda com dróides de combate.

O jogo, aparentemente, é

complicado, mas, na verdade, torna-se bastante fácil de desenvolver, já que se utiliza apenas um cursor, deslocado com as teclas de movimento e as teclas indicadas na janela e «menus» do lado direito do «écran», possibilitando as opções que estão ao nosso alcance em cada momento ou circunstância. No começo, as nossas forças estão dispostas no exterior da base e tudo está calmo, até começarmos a deslocá-las. Estes momentos iniciais poderão servir para explorar toda a área de jogo, deslocando o cursor e fazendo «mover» o mapa da base, que é conveniente reproduzir em papel, de forma a termos sempre uma visão global do que se passa, quando dispersarmos as equipas que formarmos em redor da base. Com o cursor controlamos ou deslocamos cada um dos seus elementos, humano ou dróide, em oito direcções, e cada um deles pode executar divesas



CHAI INFORMÁTICA

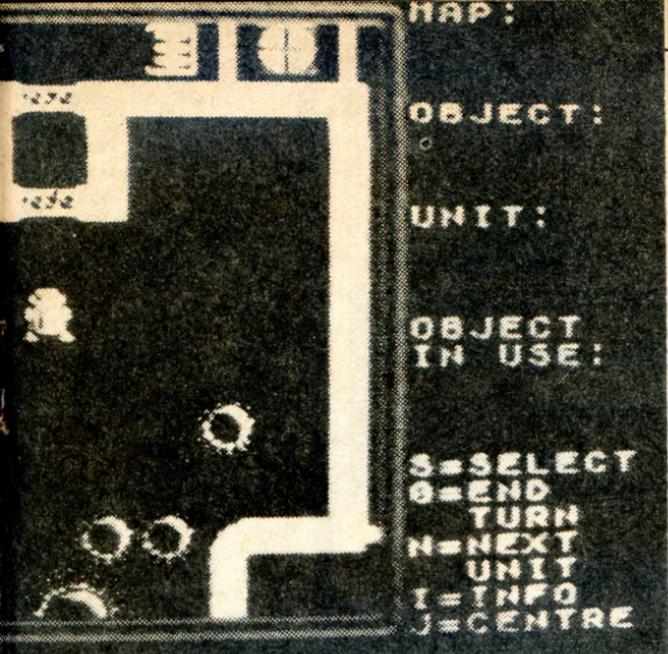
Comércio de Computadores e Electrónica

• LOJA 1 — C. C. São João de Deus — Loja 428
Telef. 77 94 52 — LISBOA

• LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144
Telef. 86 64 41 — LISBOA

INFORMÁTICA

CONSULTE A NOSSA CAMPANHA NATAL-86



TÍTULO: Rebel Star.

AUTOR: J. Gollop, ed. Firebird.

GÉNERO: Estratégia, jogo de guerra.

GRÁFICOS: Muito nítidos, coloridos, com atenção aos pormenores, bem animados. **SOM:** efeitos ocasionais.

COMANDOS: direccionais e indicados no «écran».

UTILIZAÇÃO: Fácil, uma vez que se compreenda o sistema de «pontos» e as capacidades de cada «combatente».

LITAR EM FICÇÃO

acções numa «volta» do jogo, desde que os «pontos de acção» de que dispõe não sejam excedidos. Estes «pontos de acção», aliás, são uma das facetas importantes do jogo, porquanto se «gastam» conforme as ordens que vão sendo dadas. Quando um dos elementos está enquadrado pelo cursor, podemos obter informações sobre ele e as suas capacidades e, além disso, fazê-lo deslocar, apanhar ou largar objectos, mudar de objectos ou entrar no modo de «disparar», e neste último caso o combatente torna-se uma esfera e o cursor passa à configuração de mira, que é colocada sobre o alvo, quer este seja um combatente inimigo quer uma porta, que se quer destruir, para dar passagem à equipa. Neste modo, há três tipos diferentes de tiros: apontado (**aimed shot**), que é mais preciso, mas «custa» mais pontos; instintivo (**snap shot**), menos preciso, mas

«custando» menos pontos; e fogo ocasional (**opportunity fire**) para cobrir uma determinada área, em que o combatente só dispara se aparece um inimigo na sua vez de acção ou se disparam contra ele.

Penetrar na base não é muito difícil, o pior é aguentar os contra-ataques inimigos, mas mais difícil ainda é chegar ao estreito corredor que conduz à sala dos computadores, passá-lo e destruir aquelas máquinas. Por um lado, e para além das defesas, a quantidade de munições que cada combatente transporta é limitada; por outro, há portas que não podem ser rebentadas a tiro e que necessitam de chaves para serem abertas — e algumas são importantes, como a porta da arrecadação de armamento e munições, que podem ser apanhados e usados. Além disso, os combatentes acabam por ser atingidos e feridos, o que lhes reduz a capacidade,

e, a menos que se encontrem **medi-probes**, para os humanos, ou **droid-probes**, para os dróides, não podem ser tratados.

A melhor estratégia para o ataque, claro, depende de cada jogador, quer defronte o computador quer outro utilizador, mas verificar-se-á, por exemplo, que, se lançarmos um ataque concentrado numa das entradas, uma boa parte dos defensores ocorre a esse local. Aí, é pensar friamente como qualquer general: que interessa que morram uns quantos a defender uma posição inútil, se causarem suficientes baixas ao inimigo, que permitem desencadear outro ou outros ataques, noutros pontos, encontrando menor oposição? A história da guerra, por muito chocante que isto seja, está cheia de exemplos do género — e, aqui, com uma diferença, e de peso: quem «morre» são **sprites** e não gente de carne e osso.

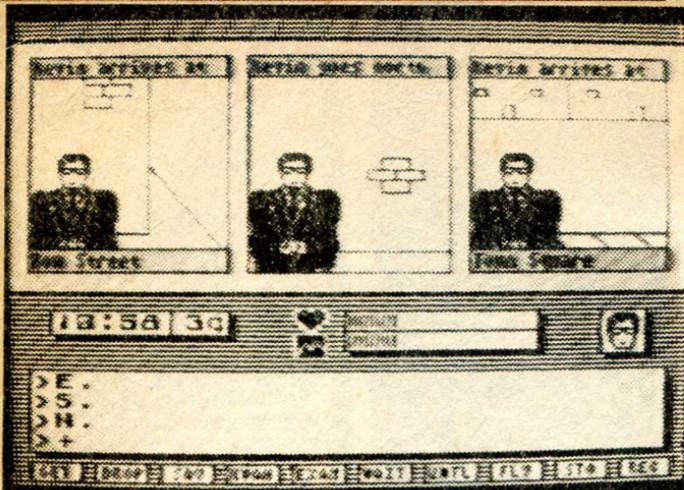
MALHUS _____ **SPECTRUM CENTER** _____

ELECTRÓNICA DE CONSUMO

AMSTRAD * ATARI * COMMODORE * MSX * SINCLAIR * TIMEX
• CONSUMÍVEIS •

MALHO & FREIRE, LDA.

R. Luís de Camões, n.º 35-B — St.º Amaro — 1300 LISBOA
Telefs. 63 78 64 - 64 55 28 — Telex 14019 DATAMF P



TÍTULO: *Redhawk*.
AUTORES: Simon Price e Mike Lewis, ed. Melbourne House.

GÉNERO: Aventura de texto e gráficos.

GRÁFICOS: Bem executados, embora sem nada de excepcional.

COMANDOS: Simples, embora seja necessário encontrar as palavras adequadas. Algumas das palavras-chave são indicadas no próprio «écran».

UTILIZAÇÃO: Bastante fácil, mas há que ter em atenção que *Redhawk* se cansa se voar muito e que *Kevin* pode ir a muitos locais de táxi ou comboio. Quando em dificuldade *Say «Kwah»*.

Redhawk

USAR o estilo da banda desenhada para um jogo de computador foi uma das mais interessantes apostas de **Redhawk**, e foi inteiramente ganha, já que produziu um dos mais interessantes programas do ano no género de aventura de texto e gráficos. Isto deve-se, por um lado, ao aspecto visual,

em que a acção nos é apresentada sob a forma de tiras de BD, e por outro à própria estrutura narrativa, que torna relativamente fácil o seguimento da história, desde que se disponha do mínimo de elementos. É certo que outras aventuras de texto e gráficos, de grande qualidade, surgiram este ano no mercado, e uma outra é apresentada nesta selecção, por algumas razões que lhe são próprias, mas **Redhawk** pareceu-nos, realmente, ser das mais originais e inovadoras.

Redhawk é um herói de BD, mais uma dessas personalidades duplas em que esse universo é fértil, como sucede em relação ao **Super-Homem**, ao **Homem-Aranha**, a **Batman**, ao **Hulk**, etc. Uma mudança de vestuário ou uma palavra mágica possibilitam a transformação e o cidadão mais ou menos apagado ou aparentemente inofensivo transforma-se num super-herói, que não dá tréguas ao mundo do crime ou a quaisquer outros inimigos que surjam pela frente. Com **Redhawk** sucede precisamente isso e o seu outro «eu», **Kevin**, começa esta aventura num hospital e em estado de amnésia. Em seu poder tem apenas uma máquina fotográfica e alguns trocos, mas, no fundo da memória, está gravada uma palavra, «*Kwah*», que, ao ser pronunciada, o transfigura e faz lembrar o drama que se passa à sua volta: um supercriminoso colocou uma bomba no reactor nuclear que abastece a cidade de energia eléctrica e ameaça fazer ir tudo pelos

ares. O problema é que chegar à bomba e, sobretudo, despoletá-la não depende apenas dos superpoderes de **Redhawk**, pelo que se torna necessário desenvolver boa parte do jogo na pele de **Kevin**, o repórter que «ajuda» o seu alter ego a manter a popularidade junto do público e da polícia e a beneficiar, portanto, das informações relevantes para alcançar o objectivo.

Kevin tem uma maneira de (se) ajudar **Redhawk**: sair do hospital, ir ao jornal local, arranjar emprego, pedir filme e fotografar os assaltantes (**muggers**) que o super-herói prende, entregando depois o filme ao editor. Desta forma, não só arranja popularidade como ganha dinheiro, que lhe fará falta, entre outras coisas, para andar de táxi e deslocar-se a locais onde a sua presença, e de **Redhawk**, é necessária. Quando a polícia dá um rádio a **Redhawk**, como recompensa pela sua primeira prisão de um assaltante, aquele deverá largá-lo, mudar para **Kevin** e tornar a pegar no rádio. Ouvindo os relatos da polícia, saberá onde estão a decorrer assaltos e poderá ir até lá, prendê-los como **Redhawk** e fotografá-los como **Kevin**. No entanto, e para que não percam muito tempo, sempre poderemos dizer que haverá assaltos às 10.59 e 11.26 no Parque, às 11.53 e 12.20 no Parque ou em Town Square, e às 12.47 em Town Square. Claro que há outros, mas estes já dão que fazer.

PROCOMPE ★★ INFORMÁTICA

Recortes de Imprensa:

EXPRESSO INFORMÁTICA - Janeiro 86

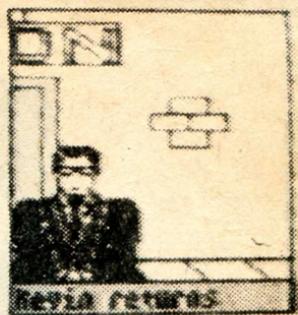
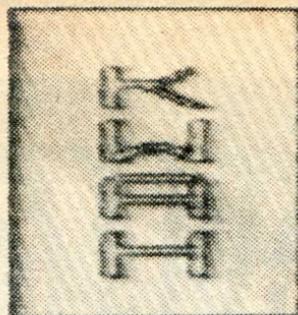
«O GESTIN - 1/23... "A programação" é bastante cuidadosa e detalhada...»

D. N. - 5/786

«...Por tais motivos um programa como o TUTTI-FRUTTI, editado pela PROCOMPE, só pode ser recebido de braços abertos, com palmas e abraços...»

A CAPITAL - 24/10/86

«Um exemplo da competência da PROCOMPE é o GEBANC... concebidos não só com profundo conhecimento técnico, mas também com grande senso prático - o que é raro...»



10:48 20



NUMIN



>LOOK.
>WAIT.
>S.
>+

GET DROP SAY KWAN EXAM WAIT UNTIL FLY STD ACS

DUPLA PERSONALIDADE CONTRA BOMBISTA

Os muggers são peixe miúdo e servem apenas o objectivo que atrás referimos, mas outros bandidos têm mais que se lhe diga e são importantes para o desenrolar da história. Trata-se de **Fusor**, **Techno**, **Rat** e **Merlin**, e só através deles conseguirá **Redhawk** arranjar maneira de desactivar a bomba, mas, tal como ele é super-herói, também eles têm alguns poderes e não é fácil prendê-los. Alternando com as detenções dos muggers, a personagem **Kevin/Redhawk** terá de procurar objectos em diversos locais, designadamente, aqueles que permitirão neutralizar três dos quatro supercriminosos, ou seja, um gato, umas botas de borracha (**wellies**), um magneto, usados, respectivamente, contra **Rat**, **Fusor** e **Techno**. Quanto a **Merlin**, basta entrar na galeria de arte, como **Kevin**, examinar **Merlin**, mudar para **Redhawk** e examiná-lo de novo. Cada um tem em seu poder um cartão e serão esses cartões que, na sala do reactor, devem ser inseridos na bomba, pela mesma ordem em que foram encontrados. Como ajuda, diremos que **Fusor** está a assaltar a joalheria às 12.00, **Techno** rouba o banco às 13.11, **Rat** tenta esvaziar o armazém às 13.55 e **Merlin** ataca na galeria de arte às 16.17.

Outros objectos são necessários para com-

pletar a aventura, como um par de luvas, encontrado em Brooks Court, que deverão ser examinadas, antes das 15.00, por um cientista e, depois, entregues ao professor, enquanto um tubo cor-de-rosa, achado no metro, é entregue a **Lesley**. Mais importante, todavia, é um vaso, que se encontra no armazém, e que **Redhawk** deverá levar ao museu, entregando-o ao respectivo conservador, o qual dará ao super-herói um livro, contendo informações valiosas, tais como a localização de um certo esgoto. Depois de entregar todos os objectos referidos, e com a informação dada pelo livro, **Redhawk** deve ir a Heath Station, largar o rádio e teclar o seguinte: D, D, S, E, E, U, say «Kwah», chegando ao reactor. Uma vez aí, é só examinar e introduzir os cartões, terminando assim a aventura. Claro que isto é mais fácil de dizer do que de fazer, e no princípio o jogador sentirá alguma dificuldade, sobretudo na orientação e na oportunidade de mudanças entre **Kevin** e **Redhawk**, porque há muitas coisas que só um deles pode executar. No entanto, e quando souber como orientar-se, as coisas tornam-se menos complicadas e, quanto mais não seja, pode verificar como «Kwah» pode livrar um individuo de dificuldades.

INFORMÁTICA

SE AINDA NÃO FEZ AS SUAS COMPRAS DE NATAL
VISITE-NOS -- TEMOS OS MELHORES PREÇOS

C.C.

OCEANO - LOJA 53 - ODIVELAS
OLAIAS - LOJA 103 - LISBOA



O COMPUTADOR, LDA.

Revendedores oficiais **TIMEX**

TODOS OS MODELOS DE COMPUTADORES E PERIFÉRICOS

LOJA: R. Afonso de Albuquerque, 21-A • 2700 AMADORA
TELEFONE 492 03 06

SPECTRUM 48 K P.V.P.	16 000\$00
TMX 2048 C/ MONITOR P.V.P.	28 500\$00
TMX 2068 C/ MONITOR P.V.P.	32 500\$00

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA REVENDA



CHAI **INFORMÁTICA**

LOJA 1

Centro Comercial São João de Deus — Loja 428.
Telefone 77 94 52

LOJA 2

Rua da Madalena, 138 a 144
Telefone 86 64 41

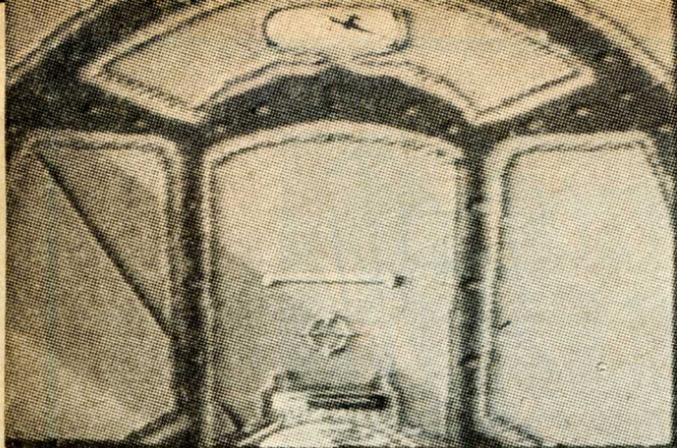
★ **CONSULTE A NOSSA CAMPANHA
NATAL-86**

**TIMEX - SINCLAIR • ATARI • SHARP
• SPECTRAVIDEO MSX •**

AMSTRAD • MULTIC PC, XT, AT

PREÇOS DE DISTRIBUIÇÃO NUMA VASTA GAMA DE «HARDWARE» E «SOFTWARE»

VISITE-NOS



Spitfire 40

BONS simuladores apareceram alguns durante o ano, outros ainda se anunciam, à data em que fechamos este balanço, e o mais recente de todos, **Ace**, mereceu agrado geral, apesar de um **bug** que facilita sobremaneira o jogo. Outro de grande qualidade foi **Tomahawk**, este colocando o utilizador aos comandos de um helicóptero de combate, enquanto **Skyfox** nos permitia imaginar-nos na pele de um piloto de um sofisticado «caça». Todavia, de todos estes, as nossas preferências vão para **Spitfire 40**, certamente um dos melhores simuladores de voo jamais editados para o **Spectrum**.

O avião em causa, o **Supermarine Spitfire**, decerto merecia este excelente programa, elaborado, diga-se de passagem, com a assistência técnica de especialistas do Museu do Ar britânico. Este «caça», que se tornou lendário durante a Batalha de Inglaterra, é talvez dos mais conhecidos em todo o mundo e, entre os seus vários modelos, foram fabricados mais de 20 mil. Alguns vieram parar a Portugal e equiparam a Força Aérea, mas, como seria de esperar, nem um foi conservado para amostra, à semelhança, aliás, do que sucedeu com muitos outros aparelhos utilizados pela FAP.

Concebido em 1925, por R. J. Mitchell, o **Spitfire** era, então, tecnologicamente bastante avançado para a época, mas só em 1936, quando foi de-

envolvido o motor **Merlin** e se começou a reear o advento de nova guerra mundial, o protótipo passou à fase de produção. O seu primeiro voo ocorreu em Março de 1936, revelando um avião revolucionário, com uma velocidade máxima de 350 milhas horários e grande capacidade de manobra. Na altura em que começou a II Guerra Mundial estavam encomendados mais de dois 2 e o primeiro combate em que um **Spitfire** esteve envolvido deu-se em 16 de Outubro de 1939, sobre a Escócia. Mas foi no ano seguinte, com o início da Batalha de Inglaterra, que o **Spitfire** viria a transformar-se numa verdadeira lenda.

O simulador procura captar a «atmosfera» no interior de um **Spitfire** e o modo como o

TÍTULO: Spitfire 40.
EDITORA: Mirrorsoft, conversão para Spectrum de Mr. Micro.

GÉNERO: Simulador de voo.

GRÁFICOS: Excelentes, recriando a «atmosfera» da época. **SOM:** barulho do motor e disparos das metralhadoras.

COMANDOS: joystick ou teclas «P», «L», «A», «S», «Shift» (fogo) ou cursor e «;» no Plus; «Z/X», leme esq./dir.; «Q/W», acel./reduzir; «F», flaps (subir e descer, direcção «U» e «D» no canto superior esquerdo do painel); «G», trem de aterragem (subir/descer, ver painel); «B», travões (idem); «M», mapa e «N», ampliar mapa; «Space», mudar screen do painel para «exterior» e vice-versa.

UTILIZAÇÃO: muito boa, com óptimas respostas aos comandos

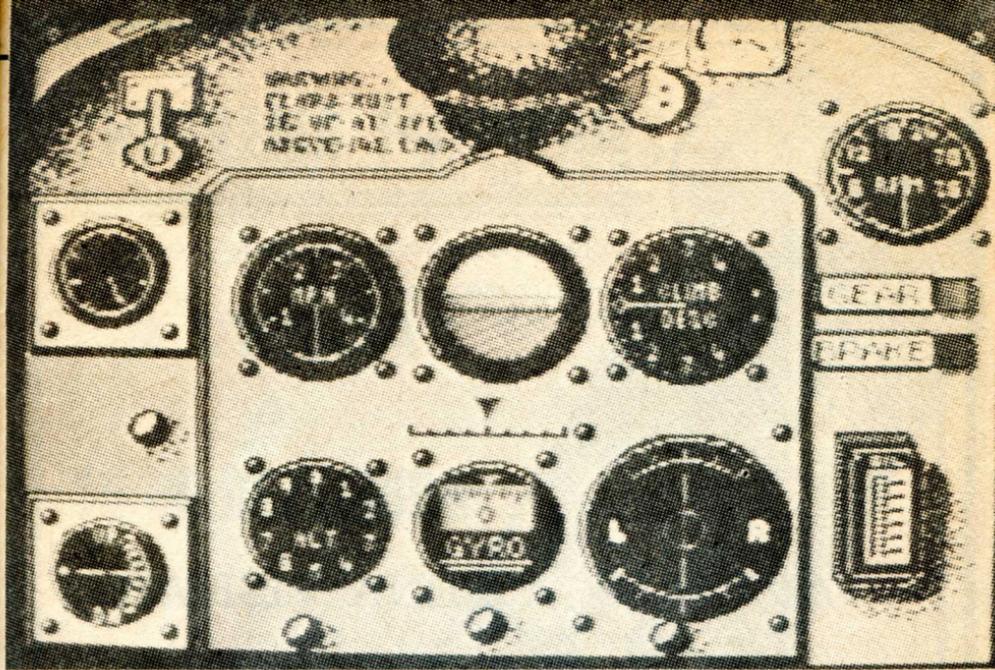
seu piloto via o que o rodeava — e consegue-o de forma admirável. Repare-se, por exemplo, no desenho do painel de instrumentos, sem dúvida o mais bem executado que já vimos, recriando o estilo da época, e temos já ideia do cuidado de programação que foi posto neste jogo, chegando ao pormenor de «meter» num espelho retrovisor um «caça» inimigo que persiga o **Spitfire**. Esta opção obrigou ao que poderia ser um defeito deste jogo, ou seja, quando introduzimos o **screen** do painel não se vê o «exterior» e viceversa, o que nos impede de consultar pelo canto do olho qualquer

SOFTFILE

N.º 4

NUMERO ESPECIAL

À venda em
DEZEMBRO



UM «CAÇA» DE EXCEPÇÃO

instrumento, quando temos um inimigo na mira ou procuramos safar-nos de outro, mas esta desvantagem é ultrapassada e o efeito resulta muito melhor. Os instrumentos, de um modo geral, explicam-se por si próprios, e apenas dois não constavam do painel do **Spitfire**: o indicador do ângulo do leme (ao centro) e o indicador de ângulo de subida ou mergulho (em baixo, à esquerda).

«Pilotar» o aparelho é fácil, desde que se sigam algumas regras, e torna-se aconselhável o uso de **joystick** para controlar os movimentos, já que necessitamos de dedos «disponíveis» para accionar outros comandos. Quando o programa acaba de carregar, e depois de escolhermos o nome do piloto e indicarmos se queremos fazer **LOAD** da nossa caderneta de voo («Sa-

ved Log») gravada em voos anteriores ou se iniciamos uma caderneta («Original Log»), novo conjunto de opções se apresenta: prática, combate e prática de combate. Para o principiante, claro, é melhor começar pelo modo de prática, que nos coloca no princípio da pista, prontos a descolar.

A descolagem não é complicada e envolve apenas quatro operações: destravar, levar o motor às 3400 r.p.m., descolar quando a velocidade chega às 90 MPH e, uma vez no ar, recolher o trem, continuando a subir à velocidade ideal de 200 MPH a 2850 RPM até à altitude desejada, onde podemos fazer uma velocidade de cruzeiro de 200 MPH a 1900 r.p.m. Em combate, claro, será diferente. Quanto à aterragem, aproximar da pista a 140 MPH,

baixar **flaps** e trem e fazer a aproximação final entre 80 e 100 MPH. Quanto ao modo de prática de combate, este coloca-nos já no ar, a 10 mil pés, com «caças» inimigos à volta, ao passo que o combate «a sério» envolve seguir as indicações do comando sobre os alvos, consultar o mapa, para nos dirigirmos para a área... e tentar sobreviver pela pontaria, por um lado, e, por outro, executando as acrobacias necessárias para escapar ao fogo inimigo, tendo em atenção, no entanto, o seguinte: o avião entra em perda abaixo de 65 MPH, com o trem e os **flaps** em baixo, não pode «picar» a mais de 450 MPH, a velocidade mínima do **loop** deve ser de 250 MPH e o «tecto» máximo é de 35 mil pés. Posto isto, guerra aos Hunos!

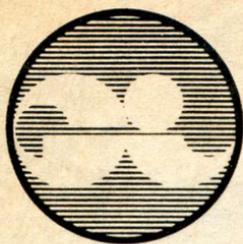


**HELLO
GAMES**

REVENDEDORES
OFICIAIS TIMEX

O COMPUTADOR, LDA.

LOJA: R. Afonso de Albuquerque, 21-A • 2700 AMADORA • Telefone 492 03 06



groupi

grupo de informática, lda.

AV. DA REPÚBLICA, 41-2.º — TEL. 760834 — 1000 LISBOA

CENTRO COMERCIAL DAS AMOREIRAS

LOJA N.º 2.153 — TEL. 692109 — 1200 LISBOA

VAI VALER A PENA VISITAR
A NOSSA LOJA DO CENTRO
COMERCIAL DAS AMOREIRAS...

DO COMPUTADOR
À DISKETE

TUDO **MUITO** MAIS BARATO

PROGRAMA PORTUGUÊS

À VENDA
A
15 DE DEZEMBRO

1986 - **YAGOS** - **SOFTFILE** - **AUTOR - ALEXANDRE RODRIGUES** - **SOFTWARE**

ZX - SPETRUM
TC - 2048
TC - 2068
SPETRUM 128 K

**PREÇOS ESPECIAIS
PARA O COMÉRCIO**

- CONTACTE-NOS -

SFTFILE

R. RODRIGO DA FONSECA, 95-4.º
1200 LISBOA
☎ 65 90 47 (68 40 22 TELEX 13011 VAGUI P

P.V.P. - 300 ESC.

**LEIA O NÚMERO ESPECIAL
«SOFTFILE» DE DEZEMBRO**

Department of NATIONAL POLICE
Research
ST-ETIENNE INTERVIEW

ADDRESS UNKNOWN
Born 27/4/55 in RENNES (Bretagne)
- 89 mixed blood; MARRIED.

...I admit that I supplied Vera
with a little heroin but if you
forget that I can perhaps give
you some information.

...She was a prostitute of
Philibert ZIEGLER who nobody
has seen since Vera's death.
It appears he is afraid of being
killed by someone called BIANCO.
I don't know any more.



MicroCruz that should be read
the 17 7991 260

TÍTULO: Vera Cruz
Affair ou L'Affaire
Vera Cruz, na versão
francesa original, des-
tinada ao Amstrad.

AUTOR: Gilles
Blancon, ed. Info-
grames.

GÉNERO: entre a
simulação e a estraté-
gia, poder-se-á tam-
bém classificar como
«aventura policial.»

GRÁFICOS: bem
executados, os que
aparecem ocasional-
mente.

COMANDOS: indi-
cados no «écran».

UTILIZAÇÃO: fácil
na primeira parte, exi-
gindo boa «ginástica»
mental na segunda e
tendo como principal
defeito a impossibili-
dade de SAVE/LOAD,
além do «bug» que
permite a solução
fácil.

Vera Cruz

As melhores ideias vêm, por vezes, de acontecimentos mais ou menos banais, como seja a notícia de um jornal, um caso de polícia, a investigação num mundo que sabemos existir, mas de que pouco conhecemos de facto. É possível que o autor de **Vera Cruz** se tenha inspirado num qualquer **fait-divers**, poderá até ter inventado a história que serve de suporte a este jogo, mas nada nos custa a crer que, algures, uma prostituta tenha sido morta, por saber demasiado de coisas que não devia e, pior ainda, por tencionar comunicá-las à polícia.

Um indício de motivação ficou já revelado, e talvez isso sirva de ajuda para quem ande às voltas com um dos melhores jogos inspirados em investigações policiais que conhecemos. Outro é o **Sherlock Holmes**, mas esse é já antigo e não tem cabimento nesta lista dos **tops** deste ano. Quanto a **Vera Cruz**, que exige apenas muita persistência, intuição, capacidade de correlacionar factos e de, a partir deles, deduzir outros, estamos em crer que ficará, por bastante tempo, na memória de quantos usam o microcomputador nos seus tempos livres.

Vamos, todavia, à história, embora ainda há pouco dela tenhamos falado nas páginas de **A Capital**. Num edifício de apartamentos de Saint-Étienne, França, a porteira encontra

morta uma das residentes. Chama-se **Vera Cruz** e, quando procuramos mais informações, viremos a saber que exerce a prostituição e deverá ter um **chulo**, cujo nome nunca revelou à polícia. Será um dos suspeitos, se conseguirmos descobrir quais são? Mas voltemos ao local do crime: **Vera Cruz** está morta, escorre-lhe sangue do peito para a alcatifa, perto da sua mão direita está uma pistola e, em cima de uma mesa, pode-se ler, numa folha de papel, «Adeus, tenho que acabar com tudo, Vera». Suicídio? O experiente olhar do detective, que toma conta da investigação, nota outros pormenores, que parecem contradizer essa teoria: ela fuma **Camel**, pelo menos é a marca do maço de

cigarros que tem na bolsa, e sobre a mesa ficou esquecido um **Rothman's**. Também no cinzeiro há **beatas** das duas marcas. Além disso, sob uma unha da mão esquerda da vítima é encontrado um bocado de linha de algodão preto e, no solo, poderá encontrar-se um botão, presumivelmente arrancado, com a linha, da camisa do assassino... Esta será, afinal, uma prova importante, quando se tentar estabelecer a culpabilidade do principal suspeito. E a mensagem de suicídio terá sido escrita por quem? A quem pertencia a pistola e de onde veio?

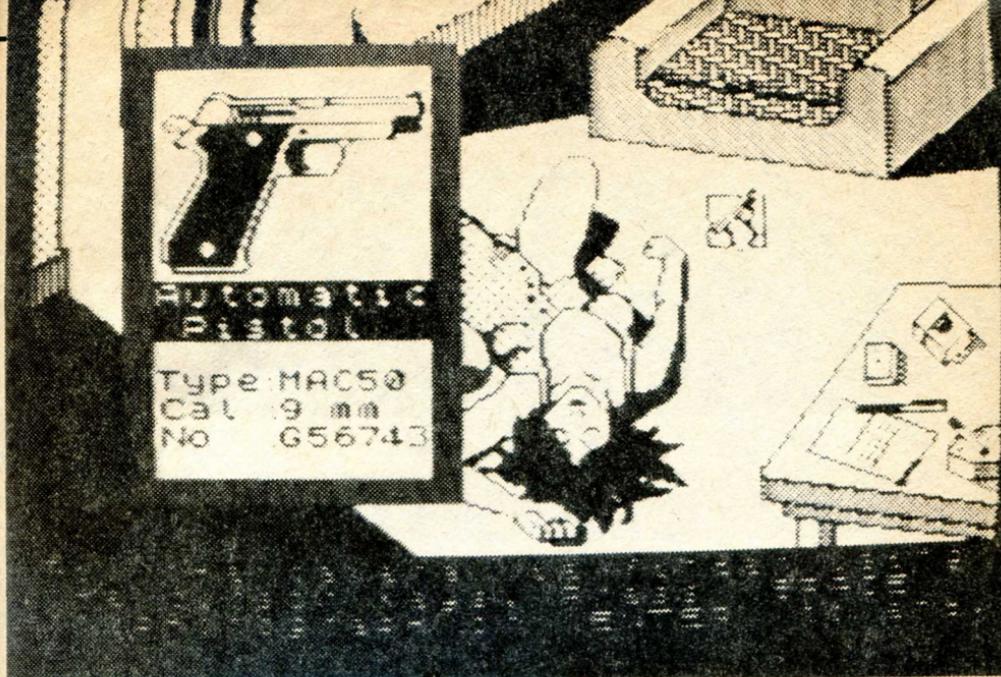
O jogo procura retratar, com o realismo possível, uma investigação de um crime, começando pelo local em que este foi cometido e pela sua cuidada observação. Presume-se, aqui, que o detective não toca em nada, mas que fotografa tudo o que lhe parece relevante. Por exemplo, o bra-



CARAVELA

INFORMÁTICA

ROSSIO, 16 TEL 36 27 58 1100 LISBOA



INVESTIGAÇÃO NO SUBMUNDO

ção esquerdo de Vera tem marcas de agulha, o que faz pensar que se droga e, portanto, terá um fornecedor. Talvez este possa dar alguma informação importante, isto é, se descobirmos quem é, a partir da agenda da morta...

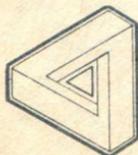
Como na generalidade das investigações, de pequenas coisas vai construindo-se um caso e, após termos observado tudo no local do crime, é altura de cumprir as instruções que aparecem no «écran» e carregar a segunda parte do jogo, onde o detective terá de mostrar o que vale. Ao seu dispor tem o sistema de telexes e computadores da polícia francesa, que pode utilizar para solicitar exames, comparar provas ou seus indícios, interrogar testemunhas ou suspeitos, enviar mensagens para outros departamentos e, finalmente, mandar prender o au-

tor do crime, acto que deverá justificar de forma adequada.

Da **Gendarmaria** (abrev. GIE) de Saint-Étienne, a que pertence, o detective pode contactar outras GIE, pedindo, por exemplo, INFORMATION ON..., ou o comando distrital, utilizando o código BDRJ, seguido do nome da localidade. Poderá também contactar prefeituras de polícia, com o indicativo PREF, seguido do nome da localidade, o Centro de Pesquisa Judicial, CRRJ (também seguido do nome da localidade), departamentos de outras polícias, pelas letras CIAT e localidade, e ainda prisões, com o prefixo PRIS, para saber dados sobre um preso ou antigo preso. Antes disso, no entanto, talvez seja melhor começar por ouvir depoimentos (teclar «S», de **statement**) da porteira (**caretaker**) do edifício **Forez** e os vizinhos. **Nadine**

Lafeuille e **Eva Delarue** podem também fornecer boas informações, mas, chave útil, ou parte dela, é dada pela porteira sobre a matrícula de um carro. Está incompleta, mas a investigação quanto à origem da pistola revelará o resto e, a partir daí, a prefeitura adequada dirá quem é o proprietário de um certo BMW, desde que se tenha atenção ao número final, que indica o distrito...

Indícios vão sendo fornecidos aos poucos e cada mensagem dará, em princípio, outras pistas. Por exemplo, um assalto a um joalheiro assume particular relevância para a solução deste intrincado caso, onde algumas aparências podem perfeitamente iludir, nomeadamente quando há coincidência de nomes. Conselho final: cuidado com os álbis e nunca se contentem com o primeiro interrogatório.



MICRO DELTA

COMÉRCIO DE MATERIAL ELÉCTRICO E ELECTRÓNICO, LDA.
ESTACÃO METRO - CAMPO PEQUENO - ÁTRIO SUL - LOJA 1
TELEF. 77 85 48 — 1 000 LISBOA

O SEU GUIA NA ROTA DO FUTURO * VISITE-NOS OU CONTACTE-NOS !



O **TIME-X TDO 2000** é um sistema de discos com sistema operativo próprio (TIME-X OPERATING SYSTEM) 1.0.3. Permite também utilizar o sistema operativo CP/M DA DIGITAL RESEARCH, com o SPECTRUM 48K, SPECTRUM PLUS, TC 200K, e TC 200S.

CP/M é o mais popular sistema operativo de disco com aplicações em áreas, tais como: Negócios, Processamento de Texto, Finanças, Advocacia, Gestão, Base de Dados, Linguagens e Compiladores. CP/M abre a porta a uma biblioteca de mais de 15 000 programas.

T.O.S. E UM SISTEMA POTENTE

- Utiliza "Keywords" como uma extensão ao SIMULIM BASIC.
- Nem um só byte de memória do computador é utilizado.
- Permite "PRINT" e "INPUT" através das portas RS 232 usando "KEYWORDS" em programas BASIC.
- Permite acesso a Ficheiros Sequencial e ao Algoritmo "RANDOM" — até 16 canais.
- Possui uma poderosa estrutura de directorias em árvore.
- Suporta todos os tipos de "DATA" do Spectrum e permite outros.

TIMEX FDD 3000

FDD

TIMEX

TIMEX RECORDING SYSTEM

CAMPANHA DE LANÇAMENTO

Durante a campanha de lançamento é válida a troca do seu TIMEX FDD pelo novo TIMEX FDD 3000 (com dois drives) e SISTEMA OPERATIVO CP/M apenas PELO CUSTO DE UM DRIVE B.

* SOFTWARE T.O.S.

- TAYWORD II (Processador de texto em TDS)
- ALFA CONT (Contabilidade Geral — P.O.C.)
- GESTIN I (Gestão integrada de Stocks de PROCÓPIOS)
- ABREVA TELEFONICA
- ABREVA DIARIA
- GRAM (Programa de Graficos)
- GESTIVA (controlo de L.V.A.)

* SOFTWARE CP/M

- FASCAL (Linguagem)
- C++ (Linguagem)
- DEVFAC (Assembler)

- FLEXWRITE (Processador de texto)
- FLEXCALC (Folha de cálculo)
- FLEXIFILE (Base de dados)

TÍTULO: *Zoids — The Battle Begins.*

AUTOR: Electronic Pencil Company, ed. Martech.

GÉNERO: Estratégia e acção.

GRÁFICOS: Nada de espectacular, mas bem desenhados, com sequências em 3 D e animados. SOM: Razoável.

COMANDOS joystick ou teclas definíveis, obedecendo bem

UTILIZAÇÃO: Complicada a principio, na realidade muito fácil, depois de algum treino com o uso dos ícones.

Zoids

ENTRE os jogos de acção e estratégia editados em 1986, **Zoids** ocupa, decididamente, um lugar à parte, quer pela complexidade do programa quer pelo seu carácter inovador. O grupo de programadores de **Zoids** é o mesmo que produziu **The Fourth Protocol** e isto, por si só, dá uma garantia de qualidade, mas a equipa foi ainda mais longe em **Zoids** com o uso de ícones, expandindo as opções do jogo de forma assinalável e facilitando enormemente o seu desenvolvimento, uma vez dominada a técnica de manipulação.

Para bem jogar **Zoids**, é indispensável conhecer o cenário em que se desenrola e, por outro lado, interpretar sem falhas as indicações que surgem no «écran». Vejamos a história, em primeiro lugar.

A acção passa-se no planeta **Zoidstar**, onde uma brilhante civilização construiu complexas máquinas de combate, os **Zoids**, que lhe permitiram derrotar todos os seus inimigos. Com a paz, as máquinas deixariam de ter utilização, mas os habitantes do planeta, à falta de guerra, conceberam sofisticados andróides para tripularem os **Zoids** e combaterem entre si como entretenimento dos seus senhores. Todavia, uma tempestade de meteoros destruiu todas as formas de vida orgânicas e o planeta ficou entregue aos andróides e aos **Zoids**. Posteriormente, uma força que patrulhava os confins da galáxia tentou voltar a

Zoidstar, para recolonizar o planeta, mas a nave de transporte despenhou-se na fria Lua Azul do sistema e só os **Zoids** sobreviveram. As baixíssimas temperaturas da Lua obrigaram-nos a modificar as suas estruturas e, para compensar o ambiente frio, passaram a irradiar calor, o que lhes conferiu a designação de **Zoids Vermelhos**. Habitados a agir como força de combate unificada, os **Zoids Vermelhos** decidiram desembarcar em **Zoidstar** e dominar o planeta, destruindo quase por completo os **Zoids Azuis** que aí tinham permanecido. Estes últimos reagruparam-se e começaram a construção de uma poderosa máquina, que designaram por **Zoidzilla**, a única capaz de derrotar o terrível chefe dos **Vermelhos**, conhecido por **Redhorn**, o **Terrível**.

Um dia, uma nave caiu no planeta. A bordo, um único tri-

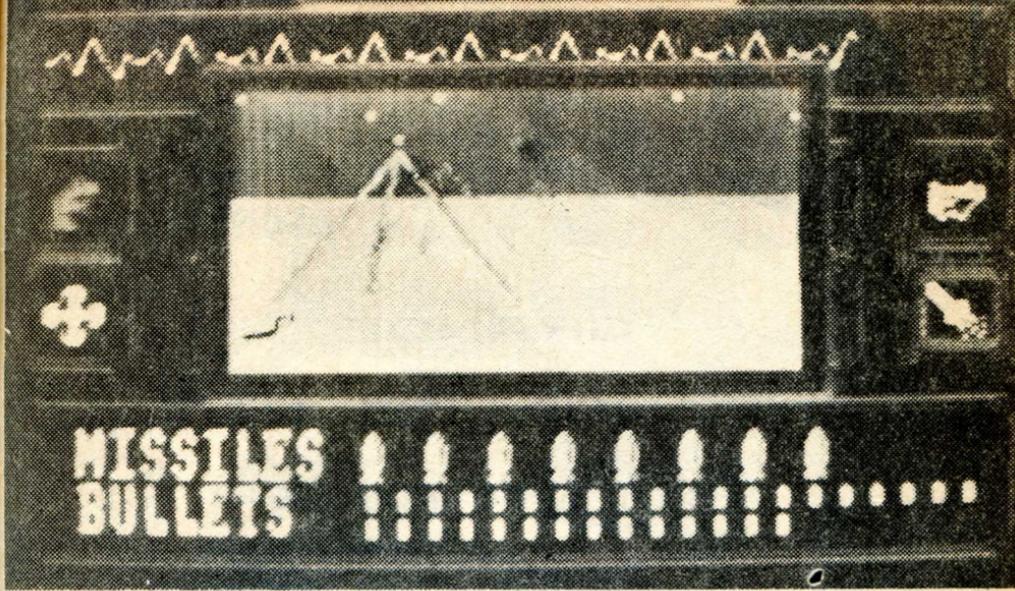
pulante, um Terrestre, que foi recolhido pelos **Zoids Azuis**. Este Terrestre em breve dominou a arte de **Pensamento Zoid**, que permitia aos andróides controlarem as terríveis máquinas de combate, e participou em algumas batalhas contra os **Vermelhos**. A grande máquina **Zoidzilla** ficou pronta, entretanto, e o Terrestre concebeu um plano que permitiria infligir uma rápida derrota aos **Vermelhos**: com a sua mente unida a **Zoidzilla**, desembarcaria no complexo principal dos **Vermelhos**, destruindo não só as bases como as fábricas que a apoiavam e, por fim, o próprio **Redhorn**. Todavia, quando a nave, que transportava o Terrestre e **Zoidzilla** descia em território controlado pelos **Vermelhos**, um míssil atingiu-a e **Zoidzilla** partiu-se, na queda, em seis partes, que os seus inimigos enterraram sob seis cúpulas das suas cidades.

Tudo parecia perdido para os **Azuis** — e é nesta altura que entramos no jogo —, mas, sem que os **Vermelhos** dissessem aperceberem, um pequeno **Zoid Aranha (Spiderzoid)** conseguiu escapar dos destroços da nave, levando no seu interior o Terrestre. Este não abandona a luta e, com a mente unida à da máquina, por meio do **Pensamento Zoid**, irá tentar destruir alvos inimigos e recuperar as partes de **Zoidzilla**, para reconstituir

PFILE, O FICHEIRO MULTIUSO DA PROCOMPE

O PFILE transforma o seu sistema FDD-TIMEX numa hiperinteligente base de dados. Selecciona os dados por qualquer referência. Encontre qualquer registo quase instantaneamente. Vários «écrans» fáceis de criar, alterar e copiar. Até possibilidades relacionais estão previstas. Se já possui alguma base de dados a funcionar (ou não!) no seu sistema de discos, peça um disco de demonstração à PROCOMPE e compare!

Rua Custódio Vieira, 6, c/v-dt. — 1200 LISBOA — Telefone 69 23 14



GUERRA DE MÁQUINAS SEM QUARTEL

a máquina e alcançar a vitória entretanto comprometida.

O «écran» de combate do pequeno **Zoid** dá ao Terrestre não só indicações sobre o inimigo e suas bases, mas permite-lhe ainda contactar com a sua própria base e indicar alvos para bombardeamentos por mísseis, facilitando assim a sua tarefa. A área de jogo propriamente dita tem o inconveniente de ser pequena, mas alarga-se frequentemente em janelas que pormenorizam ataques, por exemplo, dando maior realismo ao jogo. Os ícones e a sua compreensão são essenciais para bem conduzir **Zoids** e estão divididos em dois grupos, ao lado da área de jogo. Do lado esquerdo, em cima, o primeiro permite identificar **Zoids Vermelhos**, que se encontrem próximos, e ao lado temos o ícone do radar, que não só «varre» o terreno como o subsolo, per-

mitindo localizar partes de **Zoidzilla** e fontes de energia **Zoidar**; ainda à esquerda, e em baixo, está o ícone de movimento, tendo ao lado o ícone que dá acesso a diversas informações sobre instalações inimigas. Do lado direito, em cima, o primeiro ícone dá informações sobre o estado do **Spiderzoid** e o segundo acciona os seus canhões, quer automaticamente, quando estão inimigos próximos, quer por nossa escolha; em baixo, o ícone da antena permite comunicar com a base, para pedir bombardeamentos ou informar que se encontrou uma parte de **Zoidzilla**, e o que mostra um foguete serve para que possamos guiar mísseis que lancemos contra alvos. Finalmente, em cima, temos a

indicação do **Zoid** que controlamos de momento — este aperfeiçoa-se e transforma-se numa máquina mais poderosa, de cada vez que se encontra uma parte de **Zoidzilla** — e as ondas de **Pensamento Zoid**. Em baixo, surgem as indicações das munições de que dispomos ou da energia **Zoidar**.

O que, aparentemente, seria um jogo de acção bastante complexo é, na realidade, um programa de estratégia, porquanto a actuação contra os **Vermelhos** não se limita a um «tiro ao alvo» e é necessário planear ao mínimo pormenor e com cuidado toda a «guerra» que empreendemos. Mal compreendido por muitos jogadores de **Spectrum**, **Zoids** mete-ce, sem dúvida, nova atenção.



CHAI INFORMÁTICA

Comércio de Computadores e Electrónica

• LOJA 1 — C. C. São João de Deus — Loja 428
Telef. 77 94 52 — LISBOA

• LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144
Telef. 86 64 41 — LISBOA

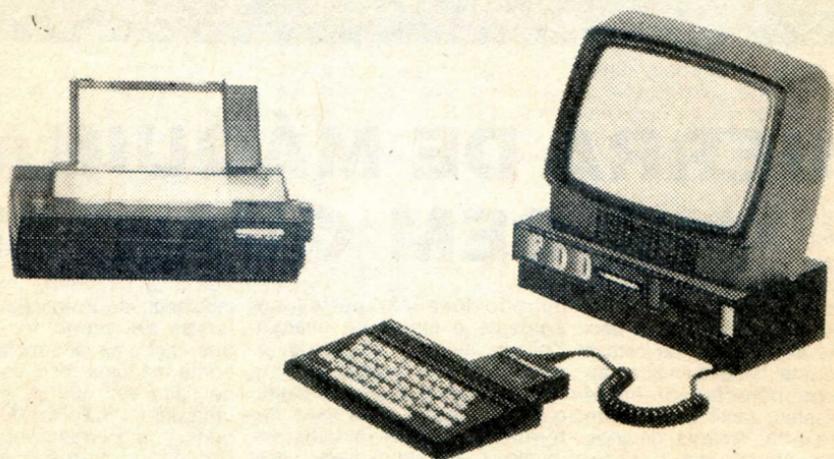


CONSULTE A NOSSA CAMPANHA NATAL-86



CARAVELA
INFORMÁTICA

GRANDE
CAMPANHA DE NATAL
TIMEX NO ROSSIO



O PREÇO DO MELHOR SERVIÇO !
O SERVIÇO COM O MELHOR PREÇO !

BANCO DE TROCAS

(AVARIAS)

SUBSTITUIÇÃO IMEDIATA
DENTRO E FORA DA GARANTIA

RQSSIO 16 1100 LISBOA TEL. 362758



TENET

TIMEX EDUCATIONAL NETWORK

TENET é uma rede local concebida especialmente para uso na Sala de Aulas.

O primeiro LAN (Local Area Network) a proporcionar uma forma flexível e económica de interligar microcomputadores numa sala de Aula, sem que o Professor perca o controlo sobre o sistema.

Algumas das facilidades da rede local:

- Até 25 estações;
- Até 100 metros de comprimento total da rede;
- Possibilidade de os alunos partilharem o sistema de discos e impressora do Professor;
- O Professor pode acompanhar o progresso de cada aluno;
- Transmissão de mensagens entre as diversas estações da rede;
- Interligação com as novas facilidades do sistema através do BASIC extendido;
- Operação completamente transparente para o Software do utilizador;
- Utilização da mais vasta biblioteca de software para computadores pessoais;
- Baixo custo por estação;
- A rede é robusta resistindo contra falhas ou percas de controlo de estações;

TENET NO AMBIENTE ESCOLAR

O Professor tem sempre o controlo absoluto sobre a rede. Pode verificar quais as estações que estão ligadas, enviar programas para as diversas estações, acompanhar o progresso de alunos através do e-mail, enviar mensagens aos alunos ou imprimir programas que os alunos estiverem a usá-los de forma adequada. O Professor pode ainda permitir ou impedir o uso dos discos ou da impressora pelas outras estações.

Todas as funções da rede são actuadas por simples extensões à linguagem BASIC. É portanto muito simples a um Professor empreendedor escrever o seu próprio programa de controlo da rede especialmente adaptada à sua aula. Um programa de controlo de âmbito geral (escrito em BASIC) é fornecido com a rede para aqueles que não desejem escrever o seu próprio programa.

O Professor pode como é óbvio parar o programa de controlo da rede e "correr" outros programas; contudo as outras estações deixam de ser atendidas enquanto esta situação ocorrer.

TIMEX

TIMEX

SISTEMA CP/M



TIMEX FDD 3000

- Sistema operativo CP/ (da Digital Research)
- Duas unidades de leitura Floppy
- 64 K de RAM

TIMEX TERMINAL

- Teclado Profissional 57 teclas
- Teclado numérico de 12 teclas

TIMEX PRINTER 2080

- Papel A-4 ou banda continua
- 80 caracteres por linha (137 modo condensado)
- Tipos de letra (bold, elite, pica itálico, dupla largura, condensado, alta qualidade)

MONITOR

- 80 colunas
- 520 pontos por linha

Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo,...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

SOFTWARE CP/M

- Flexiwrite (processador texto)
- Flexifile (base de dados)
- Flexicalc (folha de cálculo)
- Pascal 80 (linguagem)
- Devpac 80 (assembler)
- C++ (linguagem)
- Aplicações em contabilidade, stocks...